OTAKE

INFOANIME POR DEFINICION

Año 1 - Número 2
$3.90

NARUTO -ナルト-

¡Poderoso es el chiquitín!
DOSSIER COMPLETISIMO SOBRE EL NINJA QUE REVOLUCIONA JAPON

SITIOS WEB
MODEL KITS
POSTER

Y también...

HELLSING- KANON - SAISHUU HEIKI KANOJO
BLUE GENDER - HOWL'S MOVING CASTLE

¡CUMBRE OTAKU!

COBERTURA TOTAL DEL EVENTO

OPENING

Editor Responsable
Laura Cerkez
Director
Guillermo Belziti
Jefe de Redacción
Diego Dain
Dirección de Arte
Guillermo Belziti
Gabriel Luque
Editorial IANTHE
Nazar 1966- Avellaneda - Argentina (1870)
Impresión
Poligráfica del Plata S.A
Distribución Cap. Fed. y Gran Buenos Aires
Santoro - Homero 91 - 4301-0954
Distribución Interior
DISA. Luis Saenz Peña 1874
Dto. comercial
comercial@omake.com.ar
Septiembre 2004

¡Hola! Cómo estás tanto tiempo. Un mes y algo que pasó desde la salida de la Omake 1 es un montón de tiempo para nosotros, sobre todo porque pasaron un montón de cosas en el medio. La continuidad de la revista es la más importante de todas, cosa que mereció un brindis con vino de arroz (aka "sake"). La segunda es la muy buena respuesta que tuvo la Omake. Gracias, gente. Los agradecimientos son un embole para el que los lee y no le interesan, pero no podemos dejar de darlos. No es un dato poco importante saber si uno hace la revista para alguien, o si va a servir para envolver huevos en una verdulería. Además, por si no sabías, los agradecimientos van principalmente para los lectores, o sea para vos, que te gusta el animé, que estás ahí del otro lado con un ejemplar de Omake en la mano, y que confiaste en nuestra propuesta.

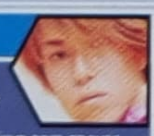
Traíamos un montón de interrogantes al lanzar una revista así al mercado: ¿es posible, hoy por hoy, hablar también de animé que no se pasa en la tele? Por suerte también teníamos muchas certezas. Ahora ya estamos en carrera; sólo nos queda mejorar, y de eso vamos a ocuparnos número a número. La cantidad de información que tenemos para meter en la revista es hoy por hoy nuestro principal problema. Y como no da seguir achicando la letra (sino la Omake va a venir con una lupa de regalo) tuvimos que sacrificar cosas en todas las secciones, desde la nota principal, pasando por las noticias o el correo. En cuanto a esto último: va a ser un verdadero problema por la cantidad de emails recibidos. Disculpanos si no sale publicado el tuyo, pero a menos que hagamos una revista sólo de correo, no hay remedio.

No vamos a extendernos mucho más, fue un mes muy movido y esto recién empieza. Así que mientras vos leés este número, nosotros ya estamos metiéndole mano al 3 (y al 4, y al 5...). Esperamos que lo disfrutes.

Esta Omake va especialmente dedicada a todos los fanáticos de Dragon Ball.

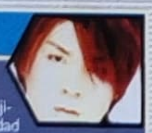
Diego Dain

Thanlle



Aviso clasificado:
Computadora Macintosh se vende. Estado: como nueva. Ocho años de antigüedad. Sirve para apoyar macetas, cucha de perro, etc. Precio a convenir, o permuto por calculadora o reloj con alarma.

Gabriel Luque

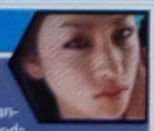


La figura de Gabriel Luque, por la noble cicatriz de la almohada en el rostro, la "rojitud" de sus ojos, la profundidad del bostezo y el hilito de baba cuando duerme sobre un sillón, por todo eso se convirtió en una musa inspiradora para todos los que trabajan en la revista. Oh, gracias, Gaby. Sin falta te llamamos para avisarte cómo anda todo.

Donogurai:

¡Dicen que Donogurai accedió a que le saquen fotos en la Cumbre Otaku! ¿Será eso posible, o es una leyenda urbana? Por favor, si alguien tiene la foto de un sospechoso de ser Donogurai, por favor que la mande, aunque más no sea la foto digital más pedorra sacada con un teléfono celular. Gracias.

Iwakura:



Gracias a Iwakura, nuestros reportes desde el Sol Naciente indican que la avalancha de animé para esta segunda mitad del año se viene con todo. Esperemos que llegue hasta estos confines del mundo.

Cloe

¡Nadie va a escribir esto por mí, cabrones! Hola, amigos, cómo están. Escribanme al correo, no importa que no se puedan publicar todos los emails. Igual yo los contesto todos. Además tiene otra onda que sea en una revista de papel, la red está buena, pero esto me gusta más, jiji.

Mrs. Sypheel:

La Jefa de Trabajos Prácticos tuvo una cantidad importante de trabajo. Los baldes de café preparados, las bolsas de harina necesarias para tantas facturas, el container de muzzarela para tantas pizzas... Se merece un descanso. Pero no por ahora.

¡GONZO no para de producir!

En el staff de Gankutsuou hasta se anuncia a NGHM/M como autores de los diseños textiles originales...

Desde que se formó en 1992, GONZO Digimation no paró de sacar títulos cada vez con una calidad de animación que superaba lo anterior. Pero en los últimos tiempos están sacando anime como si se fuera a acabar el mundo: no paran de hacer un anuncio tras otro. Entre sus últimos trabajos el primero y más groso es Samurai 7, una serie de 26 capítulos basada en la famosa película Seven Samurai de Akira Kurosawa. En un distante futuro, en un planeta que quizá alguna vez fue llamado Tierra, hubo una guerra entre samurai con cuerpos mecanizados, luego de la cual la gente recuperó la modesta paz que una vez hubo. Pero la aldea de Kanna está siendo amenazada por los Nobuseri, samurai que perdieron su honor y propósito cuando terminó la guerra. Por ello sus habitantes contratan a un grupo de samurai para que los protejan. Muy buena animación, mechas, y un grupo de personajes inolvidables.

Otro de los platos fuertes que prepara Gonzo es una serie de TV llamada Gankutsuou, basada en la novela de Alexandre Dumas: El Conde de Montecristo. No está claro por ahora cuántos episodios tendrá, pero se sabe que el presupuesto va a ser bastante abultado. Y como no podía ser de otra manera, el estilo de animación no dejará indiferente a nadie; esta vez han optado por una sofisticación del dibujo sin precedentes, con diseños de vestuario y escenografías más propias de una ópera que de un animé.

Por si fuera poco Fuji TV anunció que junto a Gonzo Digimation y Buena Vista International están preparando para mediados de 2006 una película de animación 2D/3D con un presupuesto de cerca de 1000 millones de yenes (mucha plata, no te gastes en hacer la cuenta). Se basará en una novela de Miyabe Miyuki (Brave Story) en la que un chico de 10 años viaja al mundo de los espíritus para pedir a una diosa que salve a su madre, que está gravemente enferma. Buena Vista International se encargará de co-financiar la producción de la película a cambio de tener los derechos de distribución internacional y así asegurar su estrenos en toda Asia, Europa y Norte América.

Por último, un regreso: Gonzo anunció que prepara la tercera parte de la saga Full Metal Panic, aunque no aclaró si será una nueva serie de TV, OVAs o una película.

Los legendarios samurai de Kurosawa regresan en versión anime

CHIBI NEWS

Gracias a que cada vez más jóvenes se interesan por el anime, el manga y los videojuegos, el número de extranjeros que estudian japonés creció un total del 12% a finales del 2003 respecto al número de 5 años atrás. La Japan Foundation estima que actualmente 2.35 millones de personas fuera de Japón estudian japonés.

¡Termina Inuyasha! El 6 de Septiembre se emitirá un episodio doble (166-167) que dará por terminada la serie de TV en la Y-TV japonesa. De esta manera la serie se quedará en los 167 episodios, 4 especiales de TV y 4 películas.

George Lucas, mangnate director de Star Wars, abrirá un estudio de animación en Singapur donde pretende mezclar animación occidental con el estilo japonés del anime. ¿Qué vendrá después? ¿GAINAX haciendo el animé de El Señor de los Anillos?

DreamWorks, Paramount, Hasbro y Steven Spielberg, serán algunos de los responsables de convertir en personajes de carne y hueso a los protagonistas de Transformers en el 2006.

Este 26 de agosto comienza a emitirse en el canal japonés AT-X la segunda temporada de Gantz.

Atentos los fans de Leiji Matsumoto. Por un lado se confirmó que una nueva serie de OVAs llamada Dai Yamato Zero-go se lanzará a la venta en marzo. Por otro lado, el pasado 6 de agosto se estrenó por la TV japonesa Uchuu Koukyoushi Maetel (Space Symphony Maetel) ~ Ginga Tetsudo 999 Gaiden ~. Tal parece que hay Matsumoto para rato.

Otra nueva pelicula de Miyazaki

Finalizó la producción de Hauru no Ugoku Shiro ~ Howl's Moving Castle ~, la última película del Estudio Ghibli. El film, que comenzó su realización a principios de febrero de 2003, finalmente será estrenado el 20 de noviembre de este año. Basada en la novela homónima de Diana Wynne Jones, la película cuenta la historia de amor entre Zofi, una joven de 18 años afectada por una terrible maldición que le hace aparentar ser una anciana, y Howl un poderoso mago. Tras caer bajo la maldición, Zofi decide viajar en busca de una solución, usando el castillo móvil de Howl. Durante el camino, un demonio llamado Calcifer se ofrece a ayudarla si ella le consigue la libertad.

Las Clamp siempre son noticia

Por un lado, un nuevo anime basado en conceptos y diseños de CLAMP se está emitiendo desde el 1 de agosto en las cadenas japonesas MBS y TBS. En ella tenemos a tres heroínas (Kanoko, Poppu y Keito) combatiendo a los demonios del stress... pero convertidas en tiernas conejitas... Es un nuevo concepto, más a lo Powderpuff Girls, pero mucho más volado y con un humor distinto al que nos tenía acostumbrados el famoso grupo de mangakas. La animación es de Madhouse, y la dirección es de Hiroaki Sakurai (Di Gi Charat Nyo, Sakigake!! Cromartie High). Por otro lado, las CLAMP decidieron cambiar sus apodos. A partir de ahora Ookawa Narase será Ookawa Ageha; Nekoi Mikku será Nekoi Tsubaki, Mokona Apapa será solamente Mokona, e Igarashi Satsuki queda igual pero cambian los kanji con los que se escribe. Igarashi aclara que "hubo gente que comenzó a avergonzarse de su apodo. A pesar de que el cambio de nombre es un suceso importante, no tiene ningún significado profundo".

http://www.sweetvalerian.com/

Hellsing

Título: Jin Roh
Estudio: Producción I.G.
Categoría: película

Año: 2000
Idiomas: japonés/inglés/español
Director: Hirotsugu Okubo

Una de las mitologías que más ramificaciones tiene tanto en cine como en literatura es la de los vampiros. El tiempo pasa y las historias de no-muertos vuelven una y otra vez bajo distintas formas, siempre tan inmortales como los bichos de los que tratan. Como el animé no podía ser menos, el mundo de tinieblas está representado con varios títulos como Blood, Vampire Hunter D o Vampire Princess Miyu. Pero uno de los más conocidos es sin duda esta obra de Gonzo Digimation.

Hellsing está basado en el manga homónimo de Kouta Hirano, que continúa la novela Drácula de Bram Stoker en la Inglaterra contemporánea. En él se desarrolla una guerra secreta en la que los humanos son sólo peones. La misteriosa Organización Hellsing lucha desde las sombras para proteger a los mortales de las cada vez más numerosas legiones de vampiros. Pero aparece un nuevo peligro que desequilibra la situación: ghouls y vampiros generados artificialmente se organizan obligando a Integral, la líder de Hellsing, a desplegar su arma secreta: Alucard.

Alucard
Edad: 567 años.
Ocupación: Cazador de Vampiros.

Se sabe que los vampiros poseen una fuerza increíble. Bueno, acá tenemos al más fuerte de todos. Sádico, cínico, solitario, con mirada de psicópata...
Será por todo eso que nos cae tan simpático desde el primer capítulo. La mayoría de los otros vampiros que aparecen en Hellsing fueron convertidos mediante la implantación de un chip. Pero Alucard es un vampiro verdadero, y como tal es extremadamente poderoso. En apariencia digamos que es una mezcla entre Vash the Stampede y Vampire Hunter D. Trabaja en la Agencia Hellsing en una unidad especial compuesta por... él mismo. Está bajo completo control de Integral, y aunque la relación entre ambos es poco clara, Alucard la respeta y la llama "Master". A pesar de su naturaleza diabólica, todavía se interesa por los asuntos humanos, al punto que vampiriza a Celas para salvarle la vida.
Hay distintos indicios para darnos cuenta de la identidad de Alucard. Uno de ellos (no hay que ser demasiado astuto) es el nombre "Hellsing". Recordemos: en la novela "Drácula" de Bram Stoker el personaje llamado Abraham van Helsing es quien mata al vampiro. Otro indicio es el mismo nombre del protagonista: Alucard = draculA (¿no te sorprende tanta inteligencia? -_-U). Pero la serie nos dá algo más de información. Cuando al final, en el episodio 13, Incógnito le pregunta a Alucard quién es realmente, la escena muestra, a la luz de un relámpago, la cara de Alucard levemente cambiada: con pelo más espeso, con otra mirada y con un largo bigote. Esta visión coincide con las pocas pinturas que sobreviven de Vlad Drácula, también llamado Vlad Tepes (ver imágenes), la figura histórica de Drácula. Por si fuera poco, el apodo de este monarca rumano era "Vlad el Empalador", por el trato que daba a sus enemigos los otomanos. ¿Y a que no sabés cómo termina Incógnito...? Sí, como "brochette de Incógnito", con seis metros de lanza que le entran por "atrás" y le salen por la boca.

LAS ARMAS

Casull 454: es la primer arma de Alucard. Sobre el cañón plateado puede leerse "Hellsing". Está modificada para aprovechar la fuerza sobrenatural del portador. Usa munición explosiva de 13mm FMJ.

Jackel: Walter hace esta arma a pedido de Alucard en el episodio 5. Mide 390mm de largo, y cada cartucho lleva 6 balas. Diseñada especialmente para eliminar a los FREAK, es el complemento perfecto de la Casull. Cada bala está confeccionada en plata macedónica, usa pólvora Mabelles NNA-9 y por si fuera poco... está bendita. Sobre el cañón del arma, de metal negro bruñido, se lee "Jesus Christ is in Heaven now". Y más abajo, "Hellsing Arms Weapon Industrials"... el sello de calidad de Walter.

Halconnen: el cañón que Walter hace para Celas. Semejante juguete usa munición de 30 mm de dos tipos: por un lado proyectiles de uranio reducido (¿?), y por el otro balas incendiarias FMJ.

Los poderes de Alucard

Alucard tiene los poderes obvios de cualquier vampiro, pero sabemos que en el anime las cosas siempre son un poquitito extrañas...

Telepatía: la usa para comunicarse con Victoria (ella no tiene dominio de este poder).

Cambio de forma: Alucard puede cambiar de forma (si es que en realidad tiene alguna) a voluntad. Puede ser una masa de ojos rojos, niebla o murciélagos.

Ilusiones: Puede crear ilusiones que llegan a volver locas a sus víctimas.

Invencibilidad/Regeneración: Es imposible causarle daño con armas comunes. Lo han decapitado, desmembrado, aplastado... Pero siempre vuelve sanito y con la ropa recién planchada como el T2 de Terminator. Este poder también lo tiene el Padre Alexander.

Familiar: Es "el" arma de Alucard. Se trata de un espíritu que lo asiste en combate, especialmente cuando se enfrenta a un enemigo de cierto poder. Usualmente los Familiares toman la forma de un animal; en el caso de Alucard, se presentan como una jauría infernal.

Todos contra todos

Las distintas fuerzas en el mundo de Hellsing.

Organización Hellsing

Con sede en la ancestral Mansión Hellsing, está dedicada a proteger al Reino Unido contra los no-muertos que llegan del continente. La existencia de esta organización paramilitar sólo es conocida por la Reina de Inglaterra, la Table Redonda, y unas pocas agencias de inteligencia británicas. Cuenta con su propio ejército, los Caballeros Protestantes de la Reina, cuyas órdenes son bien sencillas: buscar y destruir.

Orden de Iscariote

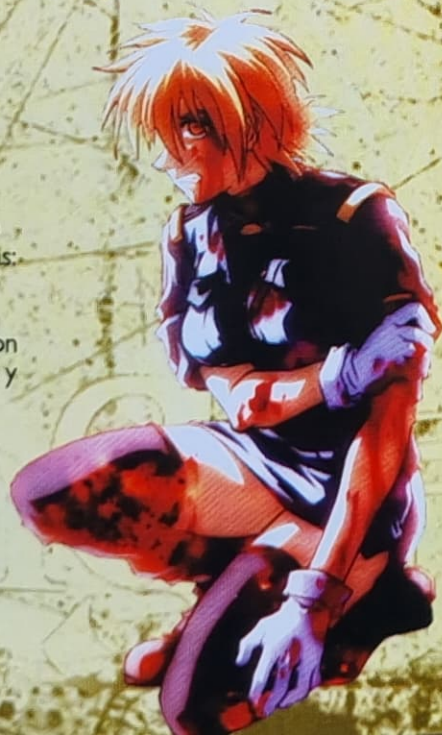
Una secta secreta del Vaticano con los mismos objetivos que Hellsing: acabar con los impuros no-muertos. Sin embargo las diferencias ideológicas entre católicos y protestantes hacen que ambas organizaciones sean profundas enemigas.

La Tabla Redonda

Antigua organización que vela por el bien de la Reina y Gran Bretaña. Tienen bastante poder, aunque en la actualidad están achanchados y no ayudan mucho contra los no-muertos.

D11

Una rama especial de la policía de Londres, de la cual sólo sobrevive Victoria Celas.



Celas Victoria - Edad: 19.
Seles, Sera, Celes, Ceras... Primero es humana, una oficial londinense de la unidad especial D11. Pero esto le dura tan poco que ni puede considerarse un spoiler. Sus ojos azules pasan a ser rojos cuando se deja convertir por propia voluntad (aunque después se arrepienta...). Luego de eso será en una soldado elite de Hellsing, con una fuerza enorme y una puntería todavía mejor. Seiyuu: Orikasa Fumiko (Meia Gisborn de Vandread, Ciel de Shingetsutan Tsukihime, Kim Hotaru de Rahxephon).

Sir Integral Wingates Hellsing - Edad: ??. Directora de la Organización Hellsing desde que tenía 13 años, esta única nieta de Abraham Van Hellsing se tomó muy en serio la misión de proteger Inglaterra y a la Reina de cualquier clase de no-muertos que la amenacen. Exige obediencia total hacia la Orden, y no duda en castigar la incompetencia, aunque sea por parte de Alucard. Con él mantiene una relación inestable: sabe que es su mejor arma, pero también es consciente del peligro que representa. Seiyuu: Sakakibara Yoshiko (Matsudaira Azusa de Blue Seed, Shoka de Fushigi Yuugi, Halloway de Innocence).

Walter - Edad: 69. Asistente Administrativo de la familia Hellsing desde que tenía 14 años. En realidad Walter hace de todo: limpia, atiende el teléfono, investiga, prepara nuevas armas, organiza las tropas... Su arma favorita son sus guantes especiales que liberan unos cables con los que ata a sus oponentes (o los corta en pedacitos, según lo que le convenga en cada caso). No por nada lo llaman "Shinigami" (dios la muerte). Seiyuu: Kiyokawa Motomu (Ferringo de Vampire Hunter D, Christoff de Tekkaman Blade, Kouzou Fuyutsuki de Evangelion).

Peter Farguson
Edad: desconocida. Oficial de Hellsing que sólo responde ante Integral. Como encargado del entrenamiento de Celas, le permite tener errores, y la va guiando casi como un padre, siempre cuidando de que ella no exponga su vida. Seiyuu: Unshou Ishizuka (Momochi Zabuza de Naruto, Jet Black de Cowboy Bebop, Alex Rosewater de Big O).

Alexander Anderson
Edad: 60 (aparenta la mitad).
Representante de la División 13 (la "Orden de Iscariote"). Tan misterioso como peligroso, este sacerdote católico está convencido de la misión divina de matar vampiros. Tiene el poder de regenerarse, lo que lo hace un rival duro para Alucard. Usa unas cuchillas muy raras, y tiene poderes mágicos que saca de la Biblia. Seiyuu: Felzen de Rose of Versailles, Dr. Farah de Queen Millennia, Cobra de Cobra).

Incognito
¡Por fin otro verdadero vampiro! Lo mismo dice Alucard cuando se lo encuentra por primera vez. Utiliza como arma una ametralladora lanzacohetes llamada ArmsCorp. Junto a su compañera Bubbancy, reciben la orden de destruir Hellsing. Seiyuu: Yamazaki Takumi (Isamu Daison de Macross Plus, Ferio de Rayearth, Shido Tatsuhiko de Nightwalker).

NARUTO

Duración: 95 y +
Fecha: 3/10/2002
Estudio: TV-Tokyo / Studio Pierrot

Creador: Masashi Kishimoto
Director: Hayato Date
Compositor: Toshiro Masuda

Dis. Personajes: Tetsuya Nishio y Hirofumi Suzuki
Musica: SME / Virtual Works
WEB: http://www.tv-tokyo.co.jp/anime/naruto/

La cantidad de anime que se produce en Japón cada año entre series para TV, películas y OVAs es impresionante, y asusta a cualquier coleccionista. Lo que llega a nuestras manos es, por lo tanto, una pequeña parte considerando todo lo que hay para ver. De lo que no hay dudas es que las series que se difunden en el exterior siempre son las más exitosas, o bien porque salen de los estudios de animación más importantes (o están hechas por artistas de renombre), o simplemente porque son las más comerciales. Pero pueden pasar años hasta que salga una serie que produzca un quiebre, que marque un "antes y un después", que se convierta en un megaéxito en ventas y que inmovilice a legiones de televidentes frente a las pantallas de TV. Bueno gente, para eso llegó Naruto.

Naruto comenzó como un manga extremadamente popular entre chicos y chicas de todas las edades en Japón. Esto ya es poco común y marca una idea del éxito de la historia. Debutó en 1999 en la revista Weekly Shonen Jump de la Editorial Shueisha y pronto se convirtió en una de las historias más atrapantes jamás editadas, provocando un fenómeno que no se veía desde Dragon Ball. El animé, producido por Estudio Pierrot (Key the Metal Idol, Saiyuki, Hikaru no Go) en conjunto con TV Tokio, debutó el 3 de octubre de 2002, y ya en el episodio 26, debido al éxito de la serie, fue movido al horario central de las 19:30 (justo después de Prince of Tennis). El animé sigue al manga casi exactamente, sólo con algunas alteraciones menores en la historia.

Naruto se ubica en un mundo similar al nuestro, donde los ninjas son los guerreros por excelencia y su forma de vida es admirada por todos. El mundo consiste en un continente central donde hay un montón de países, pero sólo algunos poseen una aldea Shinobi (tienen ninjas y poder militar). Esto no significa que las aldeas Shinobi gobiernan los países, sino que constituyen un apoyo para mantener el equilibrio de poder entre las naciones. Entre las aldeas Shinobi existen cinco que son por lejos las más importantes y poderosas: Hoja, Niebla, Nube, Arena y Piedra. A ellas se refieren como las de los "Cinco Grandes Países Shinobi".

Cuenta la historia que doce años atrás, la aldea de Konoha fue atacada por un terrible demonio, el Zorro de Nueve Colas. Muchos ninjas perdieron la vida tratando de detenerlo, pero todo en vano. Tuvo que intervenir el Cuarto Hokage (el ninja más groso del país). Como nada puede matar al Nueve Colas, el Cuarto invocó un poderosísimo Sello que le costó la vida, pero que dejó atrapado al demonio en el cuerpo de un bebé recién nacido. Este bebé era el pequeño Naruto Uzumaki.

La historia comienza cuando Naruto egresa de la escuela de ninjas graduándose como Genin (los ninjas de rango más bajo). Durante su infancia creció odiado por todos, aunque por orden

Como todo en Naruto, existe una clasificación de los diversos grados que puede tener un ninja. Veamos cómo son:

Estudiante de Ninjas: Un estudiante que está en la Academia preparándose, pero que todavía no es un ninja.
Genins: El ninja de nivel más bajo. Ya se graduó en la Academia, por lo que recibió el protector de la frente con el símbolo de su país. Estos ninjas permanecen en grupos de 3, y son guiados y entrenados por un Jounin. Pueden manejar misiones de nivel D y C.
Chuunins: Ninjas de nivel medio. Algunos son maestros en la Academia, otros hacen misiones, que pueden ser de nivel C y B.
Jounins: Los ninja de nivel más alto. Tienen mucha experiencia en combate y manejan una gran cantidad de técnicas. Pueden realizar misiones de nivel A y B.
Kages: El Kage es el cargo ocupado por el más poderoso de los Jounin, y que representa a la Aldea. Por ejemplo, la Aldea de la Hoja Oculta donde vive Naruto pertenece al País del Fuego, por lo que el Kage es en realidad un "Hokage" (ho = fuego, es el kanji que tiene el Hokage en el gorro). Cuando hace falta, se hacen cargo de las misiones más difíciles para proteger al país (como por ejemplo el Cuarto Hokage, que dio su vida para encerrar al Nueve Colas en en interior de Naruto).
Sannins: Son ninjas especiales, fuera de toda posible clasificación, que han alcanzado el estatus de "legendarios" entre los otros ninjas. Tienen capacidades tremendas, y nadie los tomará a la ligera. Por el momento hay 3: Orochimaru, Jiraiya y Tsunade.
ANBU: Ninjas que forman parte de un escuadrón especial. Pueden ser convocados para asesinar, para custodiar, o en cualquier misión que requiera especial cuidado. Para preservar su identidad, llevan máscaras de osito... O_O
Ninjas exiliados: son aquellos que abandonaron su aldea de nacimiento, generalmente por estar en desacuerdo con la política u otro aspecto en la aldea, o por ser criminales. Todos ellos, sin excepción, una vez que abandonan la Aldea son sentenciados a muerte, y deben vivir escondiéndose.
Ninjas Cazadores: son los encargados de rastrear y eliminar a los ninjas exiliados, para evitar que revelen cualquier dato secreto acerca de la Aldea.

del Hokage ni él ni los otros niños debían saber que tiene un demonio encerrado en su interior. Por esa actitud de los demás, Naruto decide tomarse revancha y ganar el respeto de todos; para eso su meta principal será convertirse en Hokage. Como todos los graduados de la escuela, pasa a formar parte de un equipo de tres estudiantes junto a Sakura Haruno, la más linda e inteligente del curso, y Sasuke Uchiha, el estudiante número 1 de la Academia. Juntos formarán el Equipo 7 a las órdenes del maestro Kakashi Hatake, un jounin (ninja elite) que hasta ese momento había reprobado a todos los estudiantes que se le habían presentado. Con el correr de los episodios irán haciéndose de un montón de amigos y enemigos mientras ganan poder y aprenden cosas sobre sí mismos.

Eso es apenas una introducción muy básica al mundo de Naruto, ya que es una historia que tiene varios arcos argumentales. El primero y más independiente es la saga de Zabuza. En esta primera historia los recién egresados ninjas del Equipo 7 aceptan la misión de custodiar al anciano Tozuda de regreso a su hogar. Resulta que este hombre es el encargado de construir un puente que salvará de la ruina económica al lejano país, ya que lo unirá con las otras islas. El propietario de la flota de transportes, terrible mafioso, no quiere que esto llegue "a buen puerto", por lo que contrata los servicios de Zabuza, un ninja exiliado, para que lo elimine. En esta historia aparecen todas las características que va a tener la serie en el futuro: gran desarrollo de los personajes (incluyendo su vida pasada, sus técnicas y modos de lucha, su personalidad), atrapantes escenas de pelea, mucho suspenso entre cada episodio, y una animación notable. Es importante hacer notar que en Naruto los "malos" muchas veces terminan no siéndolo tanto; uno puede entenderlos porque conoce sus motivaciones.

El segundo arco argumental comienza cuando Kakashi-sensei inscribe a su equipo al examen para Chuunin, o sea para que pasen a ser ninjas de nivel medio. Este exa-

LOS PERSONAJES

Naruto se caracteriza por tener un MONTON de personajes. Si pensamos que los Genin se dividen en equipos de 3, y que hay por lo menos hay 4 equipos importantes, más los maestros, más los Kage...

Uzumaki Naruto: ¡El héroe de la historia! El ninja más ruidoso de Konoha. No respeta las normas, siempre es el centro de la atención, no es muy inteligente, bocón... Pero tiene importantes cualidades: es un ninja que nunca jamás se rinde (aunque tenga que arrastrarse con la pera para llegar hasta su enemigo). El Zorro de Nueve Colas que lleva dentro le da un poder enorme, que el pobre apenas puede manejar. Su más grande ambición es convertirse en Hokage. SPOILER: la historia sigue saliendo en Japón y todavía no se sabe quiénes fueron los padres de Naruto. Pero muchos datos, por ejemplo el pelo de ambos, llevan a pensar que su padre pueda ser el mismísimo Cuarto Hokage (el mismo que murió al sellar al Nueve Colas). Otro dato surge de una ilustración de Kishimoto, en la que se le ve el símbolo de Hokage en la palma de la mano derecha de Naruto: ¿se convertirá en el Sexto? La historia lo dirá...

Uchiha Sasuke: Sobreviviente del clan que posee el Sharingan. Toda su familia fue asesinada por su hermano, y desde entonces su meta personal es hacerse poderoso para vengarse, sin importar el precio. Es un temible oponente, y se considera rival de Naruto, aunque demuestra ser un excelente compañero. Le es difícil dominar su sharingan: cuando está parcialmente activo, hay solamente una marca en una pupila y dos en la otra. En máximo poder se logra con las tres marcas en ambos ojos. Seiyuu: Noriaki Sugiyama (Yábe Tetsu de Boogie Pop Phantom).

Haruno Sakura: Sakura se destaca por su inteligencia y personalidad. Desde el principio de la serie se nos muestra a la "Sakura Interior", una especie de alter ego de ella misma. De chica era muy amiga de Ino, pero después se pelearon por Sasuke. Parte del Equipo 7 junto a Naruto y Sasuke, durante el exámen Chuunin revelará sus verdaderas capacidades al tener que protegerlos a ambos. Seiyuu: Chie Nakamura (Madoka Kiyoko de Gilgamesh, Chief Yamagi de Devastador).

Hatake Kakashi: Es el jounin líder del Equipo 7. Siempre llega tarde a las clases, y se la pasa leyendo un manga hentai. No permitirá que nadie de su equipo sufra ningún daño. Posee el sharingan en el ojo izquierdo, y lo llaman el "ninja que copia" (Sharingan Kakashi), ya que ha copiado más de 1000 jutsu. Pero sabemos que el Sharingan es algo exclusivo del clan Uchiha... Muchos sugieren que la cicatriz en la cara de Kakashi, y el modo en que cubre su cara, son de cuando se hizo colocar el Sharingan. Encima no lo puede desactivar como lo hace Sasuke: por eso tiene que andar siempre con ese ojo tapado. Seiyuu: Kazuhiko Inoue (Yuki Eiri de Gravitation, Souma Hatori de Fruits Basket, Sanzenin Mikado de Ranma _).

En Naruto los ninjas utilizan 3 tipos principales de jutsu (técnicas). En cada país Shinobi se relacionan con un elemento particular de la naturaleza: fuego, agua, rayo, tierra y viento.

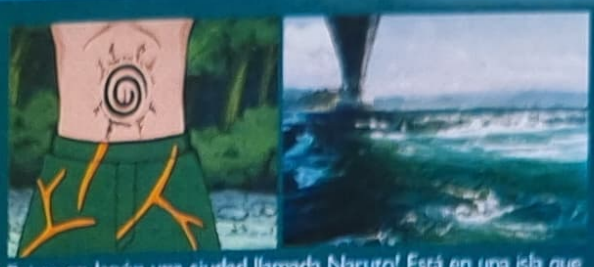
1) Taijutsu: Habilidades de combate cuerpo a cuerpo.
2) Genjutsu: Habilidades de ilusión para confundir al enemigo.
3) Ninjutsu: Cualquier ataque "mágico". Se hace moldeando el chakra y ejecutando un sello con las manos.
4) Doujutsu: Técnicas que tienen que ver con los ojos, como el Sharingan y el Byakugan.
5) Kinjutsu: jutsu que fueron prohibidos por los Kage debido al peligro que representan.
6) Hijutsu: técnicas especiales de un clan o ninja en particular (ejemplo: la habilidad de Shino para controlar los insectos).
7) Fuuinjutsu: jutsu para crear sellos, como el que usó el Cuarto Hokage para encerrar al Nueve Colas dentro de Naruto.
8) Juinjutsu: jutsu para crear sellos que contienen maldiciones, como las que hace Orochimaru.

Dentro de estos grupos hay muchísimas técnicas. Kakashi domina más de 1000, así que imaginate... A modo de ejemplo acá van algunas:
Bunshin no Jutsu: el ninja hace múltiples copias de si mismo. La variante "Kage" es más poderosa, ya que la copias son reales y pueden pelear.
Sexy no Jutsu: El ninja se transforma en una mina espectacular, completamente desnuda.
Harem no Jutsu: El ninja se multiplica en muchas mujeres desnudas. Argh...
Katon Ryuuka no Jutsu: Escupe fuego hacia el oponente, onda dragón.
Chidori: Técnica original de Kakashi. Se acumula gran cantidad de chakra en una mano, y a gran velocidad se golpea con ese puño al enemigo. El ataque produce un característico chirrido que suena como los gritos de miles de pájaros, de ahí el nombre ("Mil grullas").
1000 años de dolor: El ninja comienza formando el sello del tigre con las manos, luego de lo cual introduce violentamente los dedos indice y medio en el ano del oponente O_OU
Initial Lotus: peligrosísima técnica de taijutsu en la que el ninja gana abre la primera de las "Ocho Puertas" del cuerpo que regulan el flujo de chakra, ganando un inmenso poder.
Kawarimi no Jutsu: una de las técnicas más usadas. El ninja rápidamente se reemplaza a sí mismo por alguna otra persona u objeto cercano.
Pedo no jutsu: Sí... No es un jutsu, pero a Naruto le alcanza con tirarse un pedo para salir de una situación complicada...

Hay mucha música en Naruto. El compositor, Toshiro Masuda, hizo un muy buen trabajo ilustrando la serie con temas que definen cada momento de la historia, añadiéndole otra dimensión al mundo de Naruto. Si andás buscando buena música japonesa no podés perderte ninguno de los openings y endings, que se dividen de la siguiente manera:
Primer opening (eps 1 a 25): "Rocks", por Hound Dog.
Primer ending (eps 1 a 25): "Wind", por Akeboshi.
Segundo opening (eps 26 a 53): "Haruka Kanata", por Asian Kung-Fu Generation.
Segundo ending (eps 26 a 51): "Harmonia", por Rythem.
Tercer opening (eps 54 a 77): "Kanashimi Wo Yasashisa Ni", por Little By Little.
Tercer ending (eps 52 a 64): "Viva Rock ~ japanese side ~", por Orange Range
Cuarto opening (ep 78 en adelante): "Go!!!!", por Flor.
Cuarto ending (eps 65 a 77): "Alive", por Raiko.
Quinto ending (ep 78 en adelante): "Ima Made Nando Mo" by Masu Misairu.

La variedad de jutsu es tan grande como divertida.

men lo dan juntos los Genin de los cinco países Shinobi con el objetivo de fomentar la paz y amistad entre las naciones. Los únicos requisitos para ser aceptado al examen (además de haberse graduado antes como Genin, obvio) son: ser recomendado por un maestro Jounin y darlo en equipos de tres.
El examen se divide en varias partes que van marcando distintas temporadas de la serie. La primera es muy breve, ya que son los "preliminares", donde los Chuunin se dedican a hacerles difícil la entrada al examen a los candidatos, tendiéndoles pequeñas trampas y engañándolos para que no encuentren el Salón de examen. Después viene el Primer Examen en sí, que es... ¡¡¡un test escrito!!! Son nueve preguntas que ya les vienen en la hoja, más una pregunta que se les hará cuando sólo queden diez minutos. Esta parte es una de las más divertidas de la serie, además de un perfecto ejemplo de lo complicado de los problemas que tienen que afrontar los personajes y de las inteligentes y rebuscadas soluciones que encuentran para sortearlos. A los que superan esta etapa les espera el Segundo Examen, donde se evalúa la parte física, y que tiene lugar en el Shi no Mori ("Bosque de la Muerte"). A cada Equipo se le entrega un Rollo, que puede ser un "Rollo de la Tierra" o un "Rollo del Cielo". Los participantes no deberán abrirlo bajo ninguna circunstancia. El objetivo es llegar en menos de un mes al edificio que hay en el centro del bosque no sólo con su Rollo, sino con el par opuesto, que deberán robárselo a otro equipo. De esta manera, sólo es posible que la mitad de los Equipos pasen este Examen, y esto se complica porque además, para ganar, el Equipo debe llegar completo, con sus tres miembros. Imaginate que lograr todo esto en un lugar llamado "Bosque de



¡Existe en Japón una ciudad llamada Naruto! Está en una isla que se conecta a Honshu (la isla principal de Japón) por el "O-Naruto-kyo", el Gran Puente de Naruto. Justamente así se llama el puente de la discordia de la primera saga de la serie. Al margen de esto, la mayor atracción de la ciudad de Naruto son los inmensos remolinos de más de 20 metros de diámetro que se forman bajo el puente. Como el nombre "Uzumaki" significa espirales (símbolo que en la serie se asocia con el protagonista), bueno, ya tenemos la explicación de su nombre: "Los remolinos de (la ciudad de) Naruto". El autor explica que en general en la revista Weekly Shonen Jump la costumbre es crear un nombre para los personajes que los lectores puedan fácilmente recordar, ayudándose con chistes, juegos de palabras y elementos visuales.

la Muerte" no es algo fácil. Acá los personajes se juegan la vida, aparecen los principales enemigos y la trama comienza a oscurecerse: Orochimaru, el malo de esta saga, hace su aparición en el Shi no Mori. Cuando finaliza el Segundo Examen, ocurre que más Equipos que lo esperado lo aprueban... por lo que se hace necesario un Torneo Preliminar para reducir el número de Genins que darán el Examen Final. Del Examen Final no te vamos a contar mucho, pero a que no adivinás: hay peleas, un Gran Torneo, una guerra, traiciones...
Un nuevo arco argumental comienza en el capítulo 80 con la aparición de... de... (atención, SPOILER) de Itachi Uchiha, quien en el pasado asesinó a todo su clan, incluyendo a sus padres, y sólo dejó con vida a su pequeño hermano Sasuke.

Un ninja diferente

Como podés ver, Naruto es un anime que va de pelea en pelea. ¿Cuáles son las claves de su éxito? Cualquiera que se inicie en esta serie lo primero que podrá notar es la originalidad del argumento, del "escenario" y la enorme riqueza de situaciones que hace que gane interés a cada momento. Otro punto fuerte son las escenas de acción. Ya sea utilizando los "jutsu", técnicas avanzadas de ninjutsu que se invocan haciendo movimientos ("sellos") con las manos, o en el tradicional combate "a los golpes" (taijutsu), o utilizando una enorme variedad de armas y útiles, las batallas no tienen lí-

Temari: Temari proviene de la aldea de la Arena Oculta, en el país del Viento. Su habilidad principal es dominar los vientos. Es la hermana mayor de Kankuro y Gaara. Tiene una de las mejores vestimentas de la serie. SPOILER: Parecería que la última vez que vamos a verla es al final de la pelea entre Gaara y Naruto. Pero no, ella regresa, ¡y esta vez como aliada de Konoha!

Ino Yamanaka: Una de las chicas más fuertes. Tiene la habilidad de controlar los cuerpos de otros usando el Shin-TenShin, o cambio de mente. Es la líder del Equipo 10, junto a Shikamaru Nara y Chouji Akimi (sus padres también fueron compañeros de equipo). Se quiere levantar a Sasuke a toda costa, por eso no se lleva nada bien con Sakura.

Gaara del desierto: Genin de la Arena, es el más peligroso de los que entran al examen Chuunin. Se parece a Naruto en el hecho de que ambos tienen un gran poder en su interior, y los dos fueron odiados de niños. Pero en el caso de Gaara este odio derivó en un instinto asesino que nada puede frenar. En la espalda lleva una vasija en la que transporta arena para sus jutsu, pero que también se relaciona con su fallecida madre. En su frente lleva el kanji de "amor" (o sea, lo que nunca tuvo). SPOILER: Gaara lleva en su interior a Shukaku, un viejo demonio de la arena que le impide morir o ser dañado. Las marcas en sus ojos no son maquillaje, sino ojeras de insomnio: Gaara no puede dormir, porque si lo hace Shukaku le devorará la personalidad.

Rock Lee: De todos los personajes él y Sasuke son de los que más fans cosecharon. De Sasuke se entiende, es cool, lindo chico... ¿Pero Rock Lee? Este genin de Konoha no tiene habilidades de ninjutsu, lo cual es como decir que un surfista no sepa nadar. Pero lo pudo contrarrestar con una voluntad de hierro (llega a emocionarnos en la serie) y entrenando en taijutsu, donde llegó a ser el mejor. Su apariencia, actitudes y modos de pelear en realidad homenajean a un grande: Bruce Lee.

Hyuuga Neji: Miembro del clan Hyuuga, que posee la habilidad del Byakugan y de muchos jutsu especiales. Son un clan poderoso y de muchos miembros, dividido en la Casa Principal y las Casas Secundarias (la de Hinata y la de Neji respectivamente). Los miembros de la segunda tiene como fin proteger a la primera incluso con su vida. Esta lealtad se garantiza marcándolos con un Sello de poder en su frente cuando aún son niños. A causa de esto murió el padre de Neji: por eso odia con toda su alma a la pequeña Hinata, su prima, miembro de la Casa Principal.

Aburame Shino: Este genin es un completo misterio. Muy poco se sabe de él, incluso en el manga, y durante la serie apenas si habla dos palabras. Encima usa lentes oscuros... Tiene una gran habilidad para entender de las técnicas de los oponentes en una batalla. Pero lo más característico es que pertenece a un clan que domina una clase especial de insectos destructivos, los cuales anidan en su cuerpo alimentándose de su chakra, y lo obedecen a voluntad. Un asquito.

LAS GENERACIONES

¿Quién es maestro de quién? ¿Quién viene antes, quién viene después? Acá va una guía para entender todo este bardo:
Primera Generación: el Primer y Segundo Hokage son los maestros del Tercer Hokage. Por eso Sarutobi, el Tercero, es tan poderoso: fue alumno de los dos mejores ninjas de todos los tiempos.
Segunda Generación: el Tercer Hokage es maestro de Orochimaru, Jiraiya y Tsunade. Estos tres Genins al crecer se convirtieron en los Sannin, los Tres Ninjas Legendarios.
Tercera Generación: Orochimaru es maestro de Anko. Es raro que ella sea la única alumna, ya que luego de la Academia los ninjas siempre continúan su formación en grupos de tres. Por otro lado, también en esta generación Jiraiya es maestro del Cuarto Hokage. No se sabe (al menos no todavía) quiénes fueron los 2 compañeros del Cuarto.
Cuarta Generación: el Cuarto Hokage es maestro de Obito, Kakashi y de un tercero desconocido. ¡Por eso Kakashi es tan poderoso! El mismísimo Cuarto fue su maestro. En realidad los nombres de los compañeros de Kakashi son desconocidos, pero es casi seguro que Obito, su fallecido mejor amigo, sea uno de ellos. SPOILER: es posible que Obito haya sido miembro del clan Uchiha, y que de él haya tomado Kakashi su Sharingan.
Quinta Generación: Kakashi es maestro de Sasuke, Sakura y Naruto, los primeros y únicos alumnos que haya aceptado jamás. Lo cual nos trae a la historia actual que se cuenta en el anime.

mite en cuanto a su diversidad y están cargadas de mucha emoción. Los personajes son otro punto fuerte de la serie. ¡Son un montón! Cada uno tiene su propia y única historia, una personalidad característica y un rol preciso. Esto en conjunto aporta una riqueza enorme a la serie. La música, por su lado, llena perfectamente la atmósfera; los temas de opening y ending están siempre muy por encima de la media, y van cambiando para mantener fresco al espectador. Las voces, por otra parte, fueron cuidadosamente seleccionadas, no sólo porque hay un montón de personajes, sin porque el estudio pretendía que cada voz encajase perfecto con la actitud y el diseño general de cada uno. Y por último la animación. Hoy por hoy las técnicas de animación cambiaron completamente en relación con lo que eran hace algunos años y Naruto no es una excepción. Excelentes diseños y buena utilización de los gráficos CG, por ejemplo en el agua, en la arena de Gaara o en la "magia" de los jutsu.

El genio detrás de Naruto

La mente detrás de Naruto se llama Masashi Kishimoto. Nació el 8 de noviembre de 1974 en Okayama, Japón. Lo más notable es que este hombre es un recién llegado al mundo del manga: Naruto es su primer serie publicada, pero con ella sola ya cumplió los sueños de muchos mangakas. Desde muy chico, Kishimoto se inclinó por el dibujo, aunque lo que más le gustaban eran los deportes. Su primer contacto con el animé fue la serie de Doraemon. A su edad todos los chicos dibujaban al gato robot, pero él era siempre el perfeccionista, encontraba errores en los dibujos de sus compañeros y les enseñaba a corregirlos. Hasta que años más tarde descubrió la serie Mobile Suit Gundam, y se dedicó a dibujar personajes de ese animé. Pero fue su próximo objeto de culto el que determinaría en el futuro el estilo de sus historias: las obras de Akira Toriyama. Primero fue Dr. Slump (llegó a mandar un dibujo de Arale a un concurso), luego Dragon Ball, obra que lo decidió a convertirse en un gran mangaka como Toriyama. De hecho hay bastante del estilo Dragon Ball en Naruto, aunque en la historia de Kishimoto haya más humor. También Akira fue una gran inspiración de Kishimoto, no tanto en lo que respecta a la historia, sino en el estilo de dibujo. Kishimoto se sintió tan impresionado la primera vez que vio el póster de Akira que aún hoy dice que su meta es llegar a dibujar tan bien como Katsuhiro Otomo. Pero en ese entonces también comprendió que lo genial tanto de Toriyama como de Otomo era la originalidad: sus efectos, diseños, cada pequeño detalle eran perfectos y únicos, no tenía ningún sentido copiarlos. Así, intentando crear su propio estilo, entró en la escuela de arte en contra de los deseos de su familia.

La serie está llena de animales y monstruos, algunos chicos, otros no tanto...

Su carrera profesional empezó cuando ganó el premio Shueisha's Hop Step (para mangakas amateur) con una serie llamada Karakuri. La primera salida de Naruto fue en 1997 en la revista Akamaru Jump, bajo el nombre de Hiatari-kun, pero Kishimoto hizo una nueva versión llamada Naruto, que fue la que comenzó a publicarse en la revista Shonen Jump en 1999 y que no tardó en convertirse en uno de los títulos más vendidos en la historia del manga.

Secretos de la serie

Entre las muchas novedades que se incorporan en este animé, la más importante es que Masashi Kishimoto le haya dado aires nuevos al tradicional mundo de los ninjas. El "estilo de Konoha" recicla los viejos conceptos del ninja anónimo vestido de negro y le da un giro, refrescándolo hasta llevar a hacer creíble a un ninja rubio vestido de naranja que supuestamente es parte de una comunidad que guarda grandes secretos (!!!). También es novedoso el sistema de energía que se maneja en Naruto: los personajes obtienen su poder moldeando "chakra", la energía que tienen todas las células del cuerpo. El chakra es un concepto tomado del misticismo hindú, aunque el autor simplemente lo utilice como variante para justificar los enormes poderes de sus protagonistas. Se parece a "la Fuerza" en Star Wars o al antiguo "ki" de Dragon Ball.

Otro detalle es el uso de animales: no están elegidos al azar. La rana siempre va asociada con Naruto (él recibe de Jiraiya la clave de cómo convocarlas); en Japón tradicionalmente es el animal identificado con los ninjas. A Sasuke, en cambio, se lo asocia con las serpientes y a Sakura con los caracoles. Esta tríada de rana, serpiente y caracol está tomada de la mitología japonesa. Según ella, la serpiente es más poderosa que la rana, el caracol es más poderoso que la serpiente y la rana es más poderosa que el caracol (una especie de "piedra, papel o tijera"). A este conjunto se lo llama el "Sansukumi" y de alguna manera explica las relaciones que se dan entre los protagonistas de la serie, sobre todo en el manga. El zorro, y en particular el "Kyubi no Yôko" (Zorro de Nueve Colas) es considerado en la mitología japonesa una de las bestias sobrenaturales más poderosas.

Como podés ver, a Naruto le sobran motivos para ubicarse entre las diez series de anime más populares de todos los tiempos (como fue recientemente elegida en Japón), y eso que todavía no terminó. Presenta una de las historias más cautivantes que tengas el placer de ver.

Lo mejor: el sentimiento que genera. Si empezás a verla, no podés parar.

Lo peor: a veces se vuelve muy repetitiva cuando los personajes recuerdan cosas ocurridas en episodios pasados. En el manga esto no pasa; es un recurso televisivo para, en las series de muchos capítulos, no dejar colgados a los nuevos espectadores.

Jiraiya: Uno de los Tres Ninjas Legendarios, pero también un escritor y bastante pervertido: es el autor de "Cum Cum Paradise", el manga que lee Kakashi. Fue alumno del Tercer Hokage junto a Orochimaru y Tsunade. Como genin era similar a Naruto, mientras que Orochimaru era más el "genio" del grupo, al estilo de Sasuke. Sus técnicas son variadas, pero a Naruto le hace firmar el pergamino con el cual puede usar el jutsu de Convocación a las ranas.

Tsunade: Una de los 3 Ninjas Legendarios de Konoha. Su especialidad es la medicina, y puede crear distintas pociones para usar como arma. Es la nieta del Primer Hokage de Konoha. Durante su formación estuvo en el mismo grupo que Jiraiya y Oichimaru. Tiene un pasado doloroso (como muchos en la serie), pues perdió a su pequeño hermano y al hombre que amaba. Para que se cumpla el deseo de alguien de convertirse en Hokage, Tsunade les da un beso en el protector de la frente. Sólo 3 personas han recibido el beso de Tsunade: Dan y Wakani (ambos murieron) y Naruto.

Orochimaru: Un malo muy malo de la serie. En la Academia era un estudiante brillante con un enorme potencial, de quien el Hokage estaba orgulloso. Pero ya entonces había algo oscuro en él, en su mirada era escalofriante y su silencio. Sus rasgos cada vez más tendían a parecerse a los de una serpiente, y comenzó a actuar de modo sospechoso. Al no ser elegido Cuarto hokage, como esperaba, juró vengarse de Konoha. Orochimaru es uno de los Tres Ninjas Legendarios, y probablemente el más talentoso de ellos. Seiyuu: Kojima Yukiko cuando es niño, y el resto del tiempo Yamaguchi Mayumi (Lee Jenrya de Digimon Tamers).

Mitarashi Anko: Una jounin especial (Tokubetsu), que tiene a su cargo la segunta etapa del examen Chuunin. Allí se ve su pasado ligado a Orochimaru. Ella fue su única alumna, y recibió como enseñanzas muchas técnicas prohibidas y el Jyuin (sello maldito), pero por alguna razón pudo sobreponerse y dominar el sello, que de otro modo la inmoviliza de dolor.

Haku: Nació en del País del Agua. Heredó de su madre los poderes de una línea de sangre especial, hecho que lo hizo odiado por todos ya que esos poderes son causa de las guerras civiles de ese país. Zabuza lo encuentra y decide entrenarlo para convertirlo en un arma a su servicio.

Momochi Zabuza: El malo del país de la Niebla. Famoso por su fuerza y por ser un asesino silencioso, es una leyenda entre los otros ninjas, y causa miedo con su presencia (a esto ayuda la enorme espada que utiliza). Su elemento básico es el agua (la Niebla es una forma de agua), pero su arma más poderosa es Haku, a quien adoptó cuando era un niño huérfano.

NARUTO THE MOVIE

El 21 de agosto se estrena la primera película de Naruto, "Daikatsugeki Yukihime Ninpoujyou Dattebayo" (Larga escena de pelea – Los Rollos de la Princesa de la Nieve). Anunciada en el verano japonés de 2003, no fue la excepción al fenómeno de Naruto: no es exagerado decir que se trata de uno de los estrenos de anime para cine más esperados de la historia. Cuenta con el mismo staff y cast que la serie, y está ambientada en el País de la Nieve, con una historia independiente. En ella Kazehana Sousetsu, el pacífico líder del País de la Nieve, es asesinado a causa de una revuelta de su hermano Dotou, que le usurpa el trono. Antes de morir, Sousetsu le da a su hija una gema llamada Koyuki, con la que ella escapa, ayudada por Kakashi, que ¡oh casualidad! justo andaba por ahí. Diez años después Dotou está fortaleciendo su ejército de ninjas con el fin de desafiar el poder de los otros cuatro países Shinobi. Mientras, el Equipo 7 de Kakashi recibe la misión de escoltar a Fujimi Auki, una popular (y egoísta) actriz, al País de la Nieve, donde filmará una nueva película. Pero allí se encuentran con tres malvados ninjas: Mizore, Nadare y Fubuki (Aguanieve, Avalancha y Tormenta de Nieve), que pretenden eliminarla. Visten trajes especiales que les permiten utilizar ataques de nieve usando unos dispositivos mecánicos que llevan en los brazos. Pero... ¿qué relación hay entre la actriz y aquella princesa que se fugó diez años atrás? La película trae además una historia más corta acerca de una competencia atlética en la Aldea de la Hoja, en la que participan el Equipo 7 y muchos otros Genin.

SASUKE EN ACCION

Algunos especulan con que en Naruto se usó el sistema de animación "capture motion", que consiste en incorporar sensores a un actor de carne y hueso, filmarlo con cámaras especiales y luego dibujar el anime por encima de esa película, utilizando como guía el "esqueleto" de sensores que llevaba el actor. Si bien con este sistema se logran escenas de gran realismo, en el caso de Naruto el Estudio Pierrot NO utilizó esta técnica. Lo cual hace más sorprendente la agilidad y el dinamismo en muchas de las escenas de acción: los personajes se mueven de manera realista, como en las mejores películas. En este caso te mostramos una secuencia de la pelea entre Sasuke y Orochimaru en el Shi no Mori, en la que se dan re duro casi 10 minutos. En estas escenas los personajes pierden algo de detalle pero como compensación los movimientos son rápidos y de gran fluidez.

OMAKE
四代目火影

He likes to pull pranks on people and to eat noodle.
His dream is to become the next Hokage.

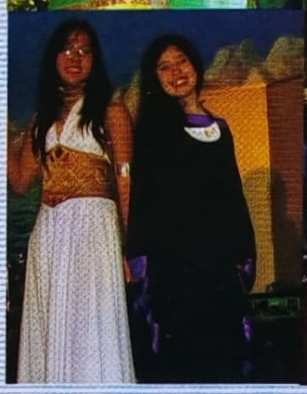
akura, whom Naruto has admired
in the same team.

OMAKE

OMAKE

CUMBRE OTAKU

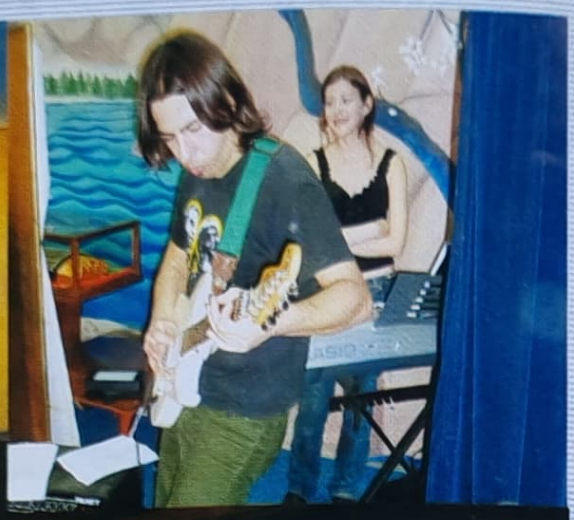
Se supone que en julio tiene que hacer frío... Sin embargo, el pasado 25 de julio hubo un día increíble de primavera que sirvió de marco perfecto para el desarrollo de la tercera Cumbre Otaku en el Jardín Japonés de Buenos Aires¡...y Omake estuvo presente!

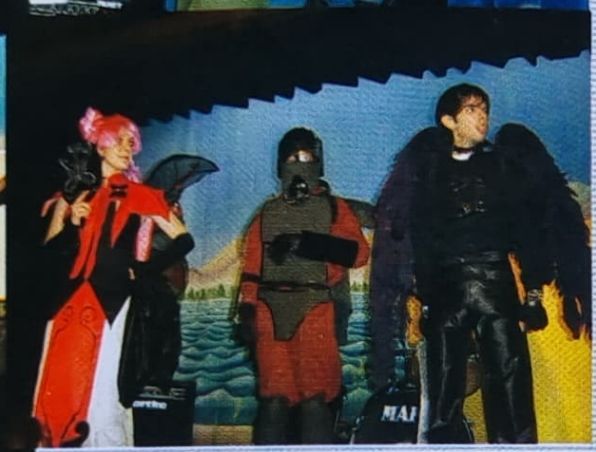


Una vez más la ya tradicional Cumbre Otaku volvió a reunir a los aficionados al manganime. Este evento se caracteriza casi siempre por estar lleno de gente. Pero esta vez... aargh... Fue mucha gente de verdad. En realidad esto es en parte causa de que cada año la Cumbre Otaku (antes la "Semana del Manga y el Anime"), dura menos días, llegando este año al extremo de durar uno solo y acumular en el recinto a una cantidad de gente que de otro modo se repartiría en días distintos. La concurrencia hacía imposible no solo caminar, sino también encontrar un lugar donde estar parado. Sin contar el persistente olor a chivo que se concentró en grandes cantidades en el Salón Centenario (planta alta).

Este año participaron 18 grupos de fans y estudios de dibujo, más 3 bandas musicales, el grupo de coreografía "TCV Magic Kaizer" y también pudo verse la emisión en vivo del programa de radio "Nihon no Megami".

La primer actividad fue el karaoke, organizado por el grupo "En el nombre de la Luna". Ya a las 14.00 hs, cuando tocó la banda Raiven, el salón Centenario estaba repleto. Esta banda hizo un show muy correcto, y tuvo muy buena onda con el público.





Después vino el concurso de cosplay, organizado por Tokio3 Fansub y Ananasa Fanclub. Hubo muchísimos disfraces, en general con un nivel bastante bueno (aunque algunos de los mejores cosplays no participaron). Más tarde fue el turno de otra banda, Kayran, que tampoco había tocado nunca en la Cumbre Otaku. También hicieron un muy buen show: a esta banda hay que prestarle especial atención ya que cada vez suenan más sólidos y manejan un repertorio de temas muy interesante.

En cuanto a la agrupación "Magic Kaizer": como siempre chicas lindas, buenas coreografías un mucha diversión (y hay que decir que con un show bastante mejorado).

La Cumbre cerró con un plato fuerte: la presentación de la banda Clover, con un show lleno de buena música y un repertorio especialmente elegido que hizo cerrar con todo una jornada sobresaliente.

Un punto negativo del evento fue que las autoridades del Jardín Japonés hicieron retirar todas las "armas" a los que fueron disfrazados al evento. El problema fue que armas = elementos de cartón, plástico o materiales que se usan para hacer una réplica casera. Así es: si llevabas un cuchillo de cartón lo tenías que dejar en la entrada. Es lamentable que, sea por la causa que fuere, se utilice un criterio tan... tan... (insertar palabra) para lograr ¿seguridad? Las autoridades no tuvieron en cuenta el esfuerzo, el dinero y el tiempo que los participantes dedican a tener listos los accesorios necesarios para un buen disfraz.

De todas maneras lo bueno de este espacio sigue siendo que los grupos de fans se junten, se conecten entre sí para generar un ambiente donde los aficionados pueden conocerse y formar parte de distintos proyectos relativos al manganime. Esperemos que el año que viene vuelva a agregarse aunque sea un día más a esta convención, y que se revise lo de "las armas".

LA ELEGIDA DE OMAKE

Un cosplay al rojo vivo

Nombre: Camila, alias "Kami-kami".
Personaje: Rabi en Rose.
Anime: DiGiCharat.
Dicen los que la conocen que Camila es una chica súper divertida, por eso no es extraño que haya elegido hacer cosplay de una serie clásica de humor. Fanática del anime y de Harry Potter, fue una de las que más posó para las cámaras en la Cumbre Otaku.
Omake: ¿Por qué elegiste a ese personaje?
Camila: Porque tiene toda la onda xD, es decir, me encanta la personalidad y porque me gustaba el traje.
O: ¿Cómo hiciste el disfraz? ¿Materiales? ¿Te ayudaron?
C: Materiales... hmmm digamos que demasiados xD. Raso, satén, tul, tela de peluche, goma espuma, elástico, una remera blanca como la del personaje a la que le cosí las cintas en las mangas y el moño, una pollera blanca hindú, una vincha, algo de alambre, velcro y un par de cositas más. Lo hice todo sola... bah, mi vieja me ayudó con los moños y a cortar la tela, mi viejo con el alambre para las orejas. ¡¡¡SÍ, LOS DADOS LOS HICE YO!!! (es lo que más me preguntaron).
O: ¿Cuánto tiempo te llevó hacerlo?
C: Una semana (yendo al colegio doble turno y todo) pero para la Animega le agregué el tutu de tul para que la pollera quede más "puffie".
O: ¿Hacés cosplay habitualmente?
C: Fue mi primer cosplay, pero después hicimos un grupo para ir a ver The Prissioner of Azkaban, yo estaba como alumna de Slytherin.
O: ¿Ganaste algún premio?
C: Mejor femenino en la Animega 2, pero como me tuve que ir y el novio de una amiga recibió el premio con mis dados en una revista salió como que había sido otra persona (pusieron la foto de otra).

BLUE GENDER

Una historia fuertísima de ciencia ficción que hará que lo pienses dos veces antes de pisar una cucaracha.

Categoría: Serie de TV. **Duración:** 26 eps + 1 película. **Año:** 1999.	**Géneros:** acción, SCFI, suspenso. **Estudio:** AIC **Idea original:** Ryosuke Takahashi.	**Director:** Abe Masashi, Ohata Koichi. **Guión:** Hasegawa Katsumi. **Música:** Haishima Kuniaki

En este número de la Omake hay tiempo para anime del tipo "¡qué divertido", "¡qué triste!", o "¡qué bueno!". Ahora es el turno de decir... qué asco. Imaginate que te congelen en un tubo y que te despiertes 22 años en el futuro, y que lo que encuentres sea... sí, un asco. Porque en el año 2031 la civilización está en ruinas, y la Tierra está dominada por unos insectos gigantes llamados Blue, que tienen como hobby comer gente.

Estrenado en las pantallas japonesas en 1999, esta serie fue dirigida por Abe Masashi (Tenchi Muyô! Ryô Ôki) y creada por Ryousuke Takahashi (Gasaraki, Armored Trooper Votoms). En este nuevo anime de ciencia ficción y mechas Takahashi evitó caer en el error de contar una mera historia de "matar-todo-lo-que-se-te-cruce" (al mejor estilo Unreal), al prestar especial atención a cómo viven y reaccionan los personajes en situaciones tan desagradables.

La serie cuenta la historia de Yuji Kaido, que padece una rara enfermedad que lo obliga a convertirse en un "sleeper", o sea a que lo congelen en un tubo hasta que la ciencia descubra cómo curarlo (como a Walt Disney). Supuestamente eso ocurriría en un par de años. Pero oh sorpresa, regresa no 2, sino 22 años después, y no precisamente para que lo curen... Cuando despierta está en medio de una operación militar cuyo fin es sacarlo con vida de las viejas instalaciones médicas. Claro que Yuji no entiende nada de lo que pasa: lo que primero ve son mechas, después bichos, y después mechas peleando con bichos. Pero la pesadilla de este anime empieza ahí mismo, ya que los soldados que lo llevaban pierden la vida al ser convertidos en pelotas de alimento (como las que hacen las arañitas de jardín). Yuji se las arregla para salir solo al exterior, donde a plena luz del día hay un enorme y encantador Blue que está morfándose a otros sleepers que no tuvieron tanta "suerte"... Como podés ver, un animé lleno de ternura y amor... Ahí es cuando conoce a Marlene Angel. Ella lo rescata y comienzan el viaje para llevarlo a salvo a "Second Earth", una estación espacial donde viven apenas 100.000 seres humanos (lo que queda de la "civilización"). ¿Pero para qué necesitan a los sleepers? ¿Qué hacen con ellos en Second Earth?

Mientras las cosas se van desarrollando (o sea: van empeorando), Yuji tiene que adaptarse a la fuerza a este nuevo mundo. Lástima que el cast de personajes se va renovando cada tanto, por la sencilla razón de que ni bien empezamos a conocerlos... bueno, se mueren. En este sentido la serie es bastante deprimente, por el poco valor que se le da a la vida humana. Después de un par de episodios uno se da cuenta de que NADIE está a salvo. Los personajes ni siquiera duermen tranquilos. La sensación de miedo, de que en cualquier instante puede salir un Blue, se vuelve asfixiante. Eso y la apariencia de los Blue nos recuerda mucho a "Starship Troopers", la película de Paul Verhoeven (mucho del escenario y el suspenso de la serie rinden homenaje a varias películas de terror y ciencia ficción clásicas).

En realidad Blue Gender tiene dos partes: una antes y una después de la estación espacial. En la segunda parte empiezan a revelarse algunos puntos

Los Blues

Estos bichos con los responsables de la gran carga de violencia en Blue Gender. Primero se pensaba que eran alguna clase de arma, pero en seguida la raza humana se dio cuenta de que eran algo mucho peor: Pueden comer tanto materia orgánica como inorgánica (¡comen edificios!), pero, claro, les encanta saborear gente. Y durante la serie se morfan a unos cuantos... Como los cuerpos humanos no les aportan demasiada energía, cuando atrapan a alguien lo hacen una pelota (quebrando los huesos que sean necesarios en el proceso), lo cubren con una saliva ácida conservante y así lo guardan para después, onda "postre". Hay varias clases de Blue: los hay que corren, vuelan, se arrastran... A veces son parecidos a rinocerontes, a veces a dinosaurios. Tienen un punto débil cerca de la boca, que van escondiendo a medida que evolucionan (por eso son cada vez más duros de matar).

Arrolladitos de ser humano.

oscuros acerca de los Blue, los sleepers y el ADN que colecciona la gente de Second Earth.

La animación y el arte de Blue Gender corrió por cuenta de AIC. Visualmente es más realista que otros de sus trabajos anteriores (Tenchi Muyo, El Hazard, Burn Up Excess). Si bien es la calidad de animación promedio para una serie de TV, el diseño de personajes no es el mejor que se ha visto, aunque tiene de interesante que se acentúan más los rasgos occidentales. Vistos en primeros planos los personajes están bien detallados, y las escenas de batalla están bien animadas. Pero en el resto de la serie no se tomaron tanto trabajo. Por ejemplo, los mechas tienen rueditas debajo de los pies... demasiado obvio que no querían animar la caminata de los mechas en las partes "no importantes" de la serie.

En cuanto a la banda sonora, Blue Gender es uno de los pocos casos en donde la historia y la música son mejores que la animación. Los efectos sonoros son muy buenos, tanto que los ruiditos que hacen los Blue terminan poniéndote nervioso. La música es de Kuniaki Haishima (Spriggan, Gasaraki, Macross Zero), e incluye mucho rock típico de películas de acción mezclado con sonidos tribales, todo muy ambiental.

Las voces son muy buenas, porque recayeron en seiyuu de gran experiencia, que tuvieron que reflejar los cambios emocionales que van teniendo los personajes. Kenji Nojima, el seiyuu de Yuji (Setsuna Mudo de Angel Sanctuary, Rico de Gunslinger Girl, Minakama Wataru de Sister Princess), lo hizo sonar al principio histérico, y después más calmado. Marlene fue interpretada por una seiyuu de mucha categoría como lo es Houko Kuwashima (Jounouchi Sai de Angelic Layer, Kagura de Azumanga Daio, Sango de Inuyasha), tan versátil que incluso llega a hacer las voces de más de un personaje para una misma serie. En el caso de Blue Gender canta además los excelentes temas del opening, "Toki hanate!", y ending, "Ai ga Oshietekureta".

Definitivamente Blue Gender no es un producto para un mercado masivo. Entre el desnudo del ending y algunas situaciones sexuales, la Violencia (con mayúsculas), la sangre y las tripas voladoras en las batallas contra los Blue... No se entiende cómo fue que esta serie fue a parar a la pantalla del Cartoon Network yanki (aunque recontra censurada). Existe una película llamada Blue Gender: The Warrior, que vuelve a narrar la historia de la serie, híper resumida, y dándole más importancia a la relación entre Yuji y Marlene. La verdad que no aporta gran cosa, pero es una buena adaptación al cine que toma los momentos más importantes de la serie.

Conclusión: una historia de ciencia ficción de primera línea con excelentes personajes y buenos diseños mecánicos. No recomendable para espíritus delicados que no gustan de la violencia y la crueldad. Muy recomendable para los amantes de la ciencia ficción dura y las historias apocalípticas.

Personajes

Yuji Kaido: En el 2009 trabajaba en una estación de servicio, tenía su motito, sus amiguitos y llevaba una vida normal, hasta que le diagnosticaron una enfermedad incurable. Pero en el 2031 todo lo que conocía fue destruido. La civilización ya no existe sobre la Tierra, por lo que se siente solo y perdido, pobrecito. (Nótese el peinado de este pibe).

Marlene Angel: Desde que quedó huérfana a los 10 años cuando los Blue se almorzaron a sus padres, su educación consistió en formarla como una soldado de elite. En apariencia es una mujer sin corazón, pero bueno, qué poco le dura la frialdad... A medida que sus sentimientos comienzan a despertar, el mundo en el que creció y las cosas en las que creía comienzan a perder sentido.

Tony Frost: Otro "sleeper" despertado antes que Yuji. Y es un "sleeper" ::muy poderoso:: Yuji lo toma como modelo y su objetivo es superarlo en sus habilidades en combate.

Alicia Whistle: Otra "sleeper", asignada a trabajar en pareja con Tony. Es muy joven e ingenua, y en seguida se quiere levantar a Yuji (—> no le cae muy bien a Marlene).

Joey Heald: Se hace buen amigo de Yuji ni bien el se "despierta". No es un soldado demasiado estricto, aunque es quien da a Yuji el primer entrenamiento para pilotear un mecha. Joven y optimista, Joey se las arregla para mantener una actitud positiva pese al terror que afrontan diariamente.

Robert Bradly: Robert es el Comandante / Sargento de la unidad que fue enviada a recuperar a los sleepers. Es un líder capaz, un hombre de pocas palabras, que antes que nada se concentra en su misión. Es más, hará lo que sea por lograrla.

Keith Sears: Un soldado sin miedo, es un miembro importante del grupo porque destroza a cuanto Blue se le ponga en el camino. Es que su razón de vivir es convertir en coladores a estos bichos. Sus habilidades son temibles: una vez en modo "berserk", no hay cómo frenarlo.

SAISHUU HEIKI KANOJO

Prepará pañuelos, porque en esta miniserie de tv Gonzo nos presenta el guión más triste e impactante de su carrera.

Título: Saishuu Heiki Kanojo
Categoría: Serie de TV
Duración: 13 eps x 25 min

Géneros: drama, romance, SCFI
Fecha: julio a septiembre de 2002
Estudio: Gonzo Digimation

Creador: Shin Takahashi
Director: Mitsuko Kase
Guión: Itaru Eda

El principal problema de GONZO Digimation no es la calidad gráfica, ya que es el estudio de animación con más capacidad técnica de la actualidad. Pero qué problema que tienen estos muchachos con los guiones... Sus historias nunca terminan de desenredarse del todo (y eso que se enriedan bastante), y a veces ni los mejores efectos 2D, 3D o 5000D pueden salvarlos.

Por eso Saikano (aka "Mi novia el arma definitiva") fue un cambio completo de dirección para este estudio. Acá por fin nos encontramos con un título realizado sin tener como principal preocupación imponer nuevos estándares de calidad en animación. ¡Aleluya! ¡Un anime de Gonzo con una HISTORIA potente!

La historia es una adaptación del manga de Shin Takahashi publicado originalmente entre 1999 y 2001 en la revista BIG COMIC SPIRITS de la editorial Shogakukan. Luego se recopiló en 7 tomos que se vendieron la vida: más de 2 millones de copias sólo en Japón. El anime se emitió en el canal Family-Geiki en 2002, y logró una audiencia bastante importante, en mucho debido al prestigio que ya tenía el manga.

De este lado del mundo la recepción fue muy dispareja. Ya desde los primeros tiempos en que comenzó a difundirse, Saikano vino precedida por la fama de ser de lo más triste que se había visto en anime hasta el momento (incluso, aunque parezca increíble, ¡más triste que "La tumba de las Luciérnagas"!). Unos lo amaron, otros lo odiaron, pero bueno... eso suele suceder con las grandes historias.

El argumento es sencillo. La tímida Chise y el amargo Shuji son estudiantes de secundaria en un pueblo perdido de Hokkaido (bien al norte de Japón). Acaban de empezar a salir como novios, pero todo se complica cuando estalla la guerra y Shuji descubre que Chise fue transformada por las Fuerzas de Autodefensa de Japón en... El Arma Definitiva (cri cri). Qué lindo que tu novia se convierta en un arma de destrucción masiva, sobre todo cuando no puede controlarse y le agarran ganas de volar y regar el planeta con cohetes de un metro de largo.

Con este planteo básico, a lo largo de los 13 episodios se desarrolla lo que de verdad importa en Saikano: una terrible historia de amor en tiempos de guerra. Acá no importan ni los mechas, ni las escenas de peleas, ni los chistes o los desnudos. Es la relación entre Shuji y Chise lo que se nos cuenta: el modo

en que el romance evoluciona desde una relación casual de estudiantes hasta convertirse en algo infinitamente más profundo (suenan los violines...). Ni siquiera importa mucho por qué a Chise le pasa lo que le pasa, o cómo fue que la modificaron, o de qué se trata la guerra que se está peleando ahí afuera. La serie explora la dinámica de las relaciones humanas con la guerra como telón de fondo, con cada episodio mezclando acción y drama para formar una serie inolvidable (si no te importa estar deprimido por un mes, claro).

Visualmente, el anime se mantiene fiel al estilo de Shin Takahashi. Uno esperaría una animación más bien oscura para una serie como ésta, pero Gonzo se despachó con una paleta de colores bien shoujo, muchos pasteles y tonos lavados, lo que suaviza el efecto gore que inevitablemente tiene la guerra. El diseño de personajes, fiel al manga, es muy simple. Por ejemplo, el rubor en las mejillas (las típicas rayitas verticales) sobresale de la cara de los personajes. El único detalle en cuanto a diseño es que le erraron un poco con Shuji: puede ser por el pelo, o por los anteojos, pero al principio de la serie parece un viejo.

Los fondos y paisajes son el opuesto a los personajes: están detallados con gran realismo. Esto es porque Shin Takahashi quería reflejar fielmente su lugar natal en el manga, y en Gonzo respetaron ese criterio (ver aparte). Y es que Saikano, pese a su simpleza visual, no deja de ser de Gonzo. Hay muy buenos efectos en CG aplicados a explosiones, maquinaria de guerra o acciones rápidas.

Hay algunas escenas eróticas, nada como para volverse loco, además están muy bien cuidadas: están puestas únicamente para mostrar los sentimientos que se van dando entre los personajes.

¿Y cómo es eso de un "Arma Definitiva"? Es medio complicado describir en qué convirtieron a Chise. Imaginate el

Personajes

Chise. Es estudiante como Shuji. Muy tímida, siempre dudando de sí misma, siempre se larga a llorar o anda disculpándose por cada cosa que hace. Después de declarársele a Shuji como prueba de coraje, los dos se enamoran. Por razones que ambos desconocen (y nosotros también, claro), un buen día Chise es trasformada por los militares en un arma. Cuantas más batallas pelea, ella se va sintiendo cada vez más como un arma y menos como un ser humano.

Akemi: Amiga y compañera de clases de Chise y Shuji desde que eran así de chiquititos. Es lo opuesto a Chise: tiene mucha confianza en sí misma, y defiende a su amiga todo el tiempo (incluso cuando le parece que Shuji la trata mal). Es uno de los personajes con desarrollo más triste de la historia, tal vez por sus verdaderos sentimientos, que con el correr de los episodios van saliendo a la luz.

Fuyumi: Una mujer del pasado de Shuji. Fue temporalmente su maestra cuando él era más chico, y aparentemente hubo entre ellos algo más que un pizarrón y una tiza. A pesar de que ahora está casada, Fuyumi todavía siente algo por su antiguo amor.

Take: Amigo de la secundaria de Shuji. El pibe cool, con mucha autoestima, es el primero del grupo en tener novia (Yukari)

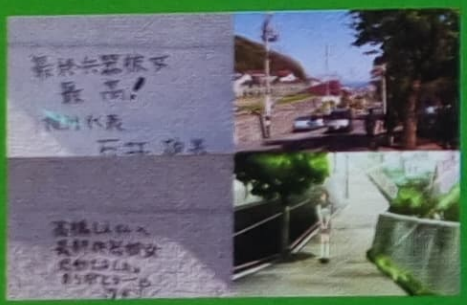
Shuji: Estudiante de secundario. Tiene una personalidad un poco fría y distante, aunque sus sentimientos se van definiendo claramente. Tuvo una experiencia amorosa siendo muy chico, y eso lo confunde un poco.

Atsushi: Amigo de la infancia de Shuji y los otros. En realidad, el mejor amigo de Shuji. Decide hacerse soldado para proteger a la chica a la que ama (y en el fondo, para mantenerse lejos de un posible triángulo amoroso).

Hokkaido

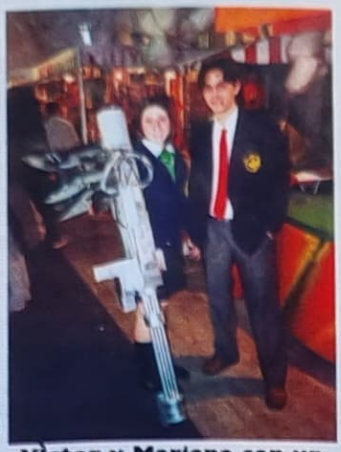
El lugar donde se "filmó" Saikano

El autor, Takashi Shin, ubicó la historia en Hokkaido, el lugar donde nació. Los lugares fueron cuidadosamente elegidos por él, y todo, desde las luces de la calle hasta los buzones de correo, está perfectamente detallado tanto en el manga como en el anime. La ciudad en si es un pequeño puerto perezquero con muy pocos edificios altos (es uno de los últimos lugares en ser alcanzado por el enemigo). Los animadores de Gonzo se esforzaron en lograr un escenario lo más auténtico posible.
Asahi Point View: es el lugar donde empieza y termina la historia, y un punto de encuentro entre Shuji y Chise (alli ocurren los hechos más importantes de su romance). Como muchos en este anime, es un lugar que existe en la vida real, un mirador desde donde se aprecia la ciudad y la bahía. Está situado en una zona de acceso restringido



En las paredes interiores del mirador hay escritos varios grafitis de Saikano. En éstos se lee: "Takahashi Shin-san he Saishuu Heiki Kanojo kandou shimashita (Shin Takahashi nos sorprendió con Saikano); y Saishuu Heiki Kanojo Saikoo! (Saikano es lo máximo). La calle inclinada que a Chise le cuesta tanto subir; y los estudiantes yendo a clase: una escena típica de Saikano. Esta vista de la ciudad fue hecha en el manga utilizando fotografías. En el anime la vista tiene exactamente el mismo aspecto.

Ángel de la Destrucción: digamos que conserva su forma humana, pero de ella brota un arsenal de armas cada vez que detecta enemigos. Los cambios más importantes en lo físico son por un lado las alas (en parte mecánicas, en parte de luz) y el brazo derecho, que se convierte èn un tremendo cañón lleno de cables y cosas colgando (la versión femenina de Tetsuo). Bajo esta forma Chise apenas tiene control de sí misma, pero es absolutamente letal: no se le escapa nada. Y lo peor: no tiene conciencia (o no quiere tenerla) de lo que hace, por lo que le aniquilar una ciudad entera le da cero remordimientos.



Víctor y Mariana con un excelente cosplay de Saikano premiado en Fancomix.

¿Qué separa a esta serie de sus competidoras como Love Hina o Kare Kano? Que ésta es una tragedia: vas a llorar casi tanto como los personajes. Evangelion era efectivo, entre otras cosas, porque los personajes partían de una vida "normal" y eran llevados a situaciones realmente traumáticas. Saikano opera más o menos en el mismo sentido: la cosa se pone va poniendo tan mal que uno se pregunta qué tan al cuerno se puede ir todo. La seiyuu de Chise, Orikasa Fumiko (Yuzuki de Chobits, Fuyutsuki Azusa de GTO, Victoria Celas de Hellsing), se merece un premio aparte. La pobre mujer se la tuvo que pasar toda la serie llorando mientras hacía la voz de Chise. Además, tuvo que adoptar el acento de Hokkaido. Sí, ya sé que a nosotros nos dá exactamente lo mismo, pero eso nos da una idea del trabajo que se tomó Gonzo para cada detalle de la historia.

Hasta la música es triste. Fue compuesta íntegramente por Yuria Yato, y en su mayoría son variaciones del opening, "Koisuru Kimochi", o del ending, "Sayonara". Uno más lindo que el otro.

La serie es difícil de mirar no por complicada, sino por lo triste que es. Pero como es muy buena, y encima es corta... Te la recomendamos. Vas a ver uno de los mejores desarrollos de personajes que se han visto en el anime. Eso sí, no la mires un día lluvioso, y tratá de alejar los objetos cortantes de tu alrededor...

www.saikano.net

KANON

De la consola a la pantalla: otra historia donde las chicas de un secundario se enamoran todas de un solo pibe

Título: Kanon	**Formato:** serie de TV	**Diseño:** Hikami Itaru, Oonishi Youichi
Estudio: Key, Toei, Visual Art's	**Género:** drama, romance, estudiantil	**Música:** Kouzu Hiroyuki
Cantidad de episodios: 13	**Director:** Itou Naoyoshi	**Guión:** Yamaguchi Ryouta y Nakamura Makoto

Japón no solamente es la tierra del manga y el animé, sino también de los videojuegos, donde muchas series de animé tienen su origen. De entre todos, los más curiosos son seguramente los juegos de "simulación", donde el jugador va interactuando con otros personajes, por ejemplo intentando enamorar a una de las chicas de la pantalla. Kanon no es el primero de estos juegos de "simulación amorosa" en llegar a la TV. Muchos anime incluso fueron en su origen juegos hentai, como To Heart. El juego de Kanon fue lanzado al mercado en 1999 para la Dreamcast, con un éxito moderado al principio, pero que se fue afianzando lo suficiente como para justificar, tres años después, que Toei Animation financiara los trece episodios que terminó emitiendo la Fuji TV.

La historia cuenta que después de siete años, Yuuichi Aizawa vuelve a la ciudad donde vivió de chico. Ahí todavía vive su prima Minase Nayuki, con la que él va a vivir, ya que los padres de Yuuichi son gente muy ocupada que sigue viajando por el mundo sin ocuparse de su hijo. Pero ahora que volvió, Yuuichi se da cuenta de que algo raro pasó hace siete años, porque todos sus recuerdos sobre ese lugar han desaparecido. Al día siguiente de haberse mudado se encuentra con Ayu Tsukimiya, una chica que siempre lleva una mochila con alas y a la que le encanta comer tsukiyaki. Ayu está llorando porque se perdió, y Yuuichi le invita a comer tsukiyaki tal y como hizo siete años atrás. Así comienza una larga sucesión de encuentros entre él y muchas (pero muchas) chicas, cada una con su historia pero todas de alguna manera relacionadas con él sentimentalmente. De esta forma poco a poco va recordando cosas del pasado y eso le ayuda a aclarar sus sentimientos.

El guión trae los problemas de ser una adaptación de un videojuego, lo cual no justifica el por qué tantas historias shoujo comienzan tan mal. Pero empiecen como empiecen, lo cierto es que estas series tienen su público. La premisa es una casa donde cualquiera que pasa por la vereda es invitado a comer o a quedarse a dormir, con el único fin de tener juntos a un montón de adolescentes bajo un mismo techo y que se arme un buen quilombo. Los problemas a resolver van desde un resfriado, hacer la comida, amnesia o, por qué no, combatir demonios (sí, hay de todo en este animé).

Hay que aclarar que el manga de Kanon, que copia la historia del videojuego, NO ES el manga "Kanon" de Chiho Saitou, la autora de Utena. Otra cosa interesante que tiene el animé son los "eye-catch", cuando empieza o termina la propaganda, y que es el logo de la serie con un personaje cada vez, pero con un arte muy bonito.

Conclusión: un shoujo ingenuo, con humor, algo de drama y un grupo de personajes de lo más variado. Ideal para los fans de los ojos bien grandes.

El harem de Yuuichi

Minase Akiko: La mamá de Nayuki. La edad no se le nota ni un poco.

Misaka Shiori: Es un año menor que el resto. Tiene una enfermedad incurable.

Sawatari Makoto: Ésta ni bien se encuentra con Yuuichi quiere pegarle. Con escasos resultados, por cierto.

Minase Nayuki: La prima de Yuuichi. Anda siempre dándole vueltas pero para el pibe no existe.

Tsukimiya Ayu: Una amiga de la infancia, a la que le encanta tropezarse y dar la cabeza contra la gente.

Kurata Sayuri: La amiga de Mai. Buena por donde la mires (y para ser amiga de Mai...).

Misaka Kaori: La hermana mayor de Shiori. No es muy amigable, pero tiene sus motivos.

Kawasumi Mai: Una chica que por oscuras razones anda con una espada de noche por la escuela.

Amano Mishio: Una estudiante de 1er año, agradable aunque vergonzosa. Sabe algo acerca de Makoto ...

MODEL KIT

La ya reseñada pelicula Jin-Roh, dice presente en esta sección, en este caso tenemos a Fuse con su armadura de la Kerberos Panzer Corps. ultra articulado y detallado made in Kaiyodo.

Esto es una curiosidad en materia de lanzamientos ya que esta armor suit que estan viendo no es otra cosa que un diseño conceptual original que el Studio Nue concibió cuando Macross todavía estaba en proceso de creación(si,si, es feo que te vendan un diseño que ellos mismos rechazaron) pero como curiosidad inédita tiene valor para los fanáticos. De Kayodo.

Oh, diosa Haruko solo vos sabés con que se empastillaban los de Gainax cuando escribian tus parlamentos! Kaiyodo hace muy poquito sacó a la venta no solo Haruko y su bajo Rikembaker, sino que tambiénviene con la Vespa!!!! lo mas!

Lo que estan viendo es una de las figuras que componen la primera edición de una colección de figuras de pvc de Cowboy Bebop que Yamato acaba de sacar a la venta, y si... es Julia, esa rubia debilidad que que le hizo perder la cabeza a a Spike Spiegel.

Noooooooooo, quieren que venda mis órganos no???!! y están ahí de lograrlo, ya que Yamato va a explotar la franquicia de Macross hasta que el sol estalle. Por eso se despacharon con este terrible VF-1J escala 1:60 (el de Hikaru version tv, o sea Rick Hunter) pero con el plus de la armoured versión, como dice una amiga mia "es lo masivo!!"

ENDING

¡¡¡Final!!! No te la puedo creer que ya estamos con dos números en la calle. Vamos a dominar el mundooo... (!). Espero que no moleste si decimos gracias una vez más, porque sin vos esto ya se habría acabado. Qué emoción... ahhhh (*se seca las lágrimas...). Y saludos a todo el montonazo de gente que sigue colaborando para darnos una mano en esto, que la verdad no es nada sencillo, de sacar una revista nueva de anime. Y en especial a Eva Daidouji que nos facilitó MUCHAS fotos. Loco, a ver si se ponen las pilas: ¿cómo no que no les gustó nuestra página web? ¡Está pensada para que baje rápido! Hay que tener en cuenta a la gente que tiene conexión telefónica también... cri cri.

Hola gente de Omake! Mi nombre es Noelia, pero me llaman Azuka, (por el carácter ^_^), les cuento que me encanto la revista, y estaría bueno poner informes de series viejitas como Astroboy, Mazinger Z, Meteoro o Heidi, les mando toda la suerte del mundo. Y de paso les dejo uno de mis dibujos. Adiosin.

¡Noelia! ¡Fuiste la primera que nos escribió! La verdad que no corrieron mucho que digamos, tu email llegó el sábado 10/07 a las 10:13 am. Pero no importa, te ganaste... te ganaste... eeeeeto... Bueno, no sé, ya vamos a ver. Igual tenemos tu email. Vos esperá ahí mismo, sentadita. ¡Gracias por el dibujo! Primer email y primer dibujo, no te podés quejar eh.

Hola: Felicitaciones por la revista, que tiene muy buena data y muy lindas imágenes. Me gustó mucho que le dediquen espacio a animes "serios" como Jin-Roh. Ojalá vuelvan a hablar de otras películas de Mamoru Oshii y hagan notas sobre el gran Hayao Miyazaki. Los artículos sobre los animés nuevitos me vienen muy bien, porque estoy un poco descolgado de las últimas novedades, por cuestiones de mucho trabajo y poco tiempo. También espero que en algún momento le dediquen un artículo a "Medabots", que no será el gran animé, pero igual soy un aficionado a esta serie. Muchos saludos y buena suerte, Sergio Castro.

Ok, ok... benkyou benkyou bzz bzz (*Cloe toma nota). Listo, pedidos anotados. ¿No querés agrandar tu combo por 50 centavos? Gracias por los comentarios, Sergio. No creo que pase mucho tiempo sin que hablemos de algunos de los que pediste.

La revista puede definirse en dos palabras como originalmente brillante, es la revista de anime que venia faltándole al mercado. Un magazine de información variada con animes que veremos o no en televisión (después de todo a quién le interesa saber únicamente de los animes que va a estar en televisión, si los fanáticos queremos saber de todo). Para empezar muy buena la nota de Wolf's Rain, muy variado y con muy buenas infografías, lo que sí una pregunta ¿lo veremos alguna vez por estos pagos? Porque la crítica es súper buena pero yo no vi ni siquiera un mísero dvd del asunto. Otra pregunta ¿a qué hora y día estrenó Locomotion Jin-Roh que no me enteré? Lo que sí me hubiera gustado que hubieran hablado un poco más de Arjuna, ya que aunque pueda parecer pesado ese anime me parece que tiene mucho para dar si es que la crítica negativa no lo destroza. Para recién empezar con la revista van por buen camino falta mejorar alguno que otro aspecto pero para ser un número uno habla de animes muy recientes y hasta algunos son novedades en el mercado. Lo que me encantaría es que alguna vez puedan hablar de un anime que Locomotion trasmite a una hora media jodida y que es Nightwalker, un muy buen anime de vampiros enfocado de una manera original. Mi única duda es ¿tiene únicamente 12 capítulos o Locomotion compro únicamente 12 capítulos? Bueno, no la quiero hacer más larga, sigan así que van por buen camino. Suerte chicos de Omake... Sergio Carlos Guerrato. PD: Díganle a Cloe que tengo un puesto de vendedora de golosinas si le interesa que mande el curriculum por mail...

El email empezaba bien, ya la tuviste que arruinar al final... ¬¬. No importa, igual te perdono porque te gustó la revista (ya te mandé el contrato para que nos hagas publicidad en la vía pública). La emisión o no de Wolf's Rain: no hay nada por ahora (eso ya lo pusimos y no hubo cambios). Arjuna: Sí, da para más, en realidad casi todo da para

¡¡¡Estuvimos en Nihon no Megami!!!

Sakura y Kikyo en plena tarea radial.

¡Así es, tuvimos la suerte de ser invitados al programa de radio Nihon no Megami! Además de chartar con Sakura y Kikyo de los malévolos planes de la Omake para conquistar el mundo, pudimos disfrutar de una emisión en vivo del programa. ¡Cómo trabaja esa gente! Los que atienden el teléfono se vuelven locos, hay que sincronizar todo, la gente que corre de acá para allá... La verdad se merecen un aplauso. Para los que no lo conozcan, el programa sale por FM Cultura (97.9 Mhz) todos los domingos de 14 a 16 hs. De paso, si ya sos oyente, te recordamos quiénes fueron los ganadores del concurso de Saint Seiya: 1er premio Pablo Adrian Barberan (la maqueta de Seiya); 2do premio Soledad Pereira (pashmat de Saga mezcla con Poseidón); 3er premio Martín Gabriel Hernandez (dibujo).

Recomendado OMAKE

Gomorra III "Los Pecados del Padre". Desde el 25 de julio está a la venta el tercer tomo del fanzine más esperado de los últimos tiempos. Mientras la Iglesia planea su próximo movimiento, Sammael le envía su primer advertencia a Virgilio en la forma de Asmodeo, uno de sus hijos. La hora ha llegado de que los inocentes paguen por las decisiones tomadas y los errores cometidos. Un velo de sangre cubre a la ciudad maldita en esta tercera entrega de Gomorra. Una historia atrapante y original, una excelente calidad gráfica y un precio súper accesible: 64 páginas de pura historieta a $2.50. En venta en todas las comiquerías del país.

"CRUEL ANGEL THESIS"

Hace rato se sabe que los yankis están trabajando en una versión con actores de carne y hueso para una película de Evangelion. Como los japoneses no quieren ser menos, ya se aprontan a preparar su propia versión. El problema es que arrancaron más tarde, entonces cuentan con poco tiempo y menos presupuesto. En exclusiva Omake te presenta las primeras imágenes que se conocen acerca de este proyecto revolucionario.

más... El estreno de Jin-Roh: no me acuerdo, fue hace mil años. Nightwalker: MUY BUEN anime de vampiros. Shido bonito... (*baba). Por desgracia son solamente esos 12 OVAs.

Well, well, look what we have here. Felicidades gente! Muy buen producto el de ustedes. Hoy a la mañana salí a pagar el gas y me encuentro con que en un pequeño puesto de diarios hay una revista que no había visto antes, me llama la atención la tapa (buen trabajo Guillermo y Gabriel), la ojeo y me gusta lo que veo (y también el precio $$$, jijiji), y la compro. La verdad que no me arrepentí, está muy linda su criaturita. Lo que me gusta: el diseño, que venga con póster central, la sección model kits, bien hechas las notas, buena info. Lo que no me gusta (críticas constructivas, no se enojen): hay unas cuantas pifiadas de letras (ojo, no lo digo mal, entiendo que es un re laburo sacar una revista en tiempos como los presentes, así que debe haber mucho nerviosismo), me gustaría un poco más de noticias cortas y nada más (vieron, son más cosas buenas que malas, es que soy muy bueno, y estoy muy bueno... ejem, digo, este, que cosas digo, no? Bueno, me voy, pero volveré a escribirles pronto, sigan así y les deseo la mejor de las suertes, Gonzalo Traba. PD: Es bueno tener a la Luna P en el correo de le Omake también, le mando un beso. PD2: qué significa Omake?

Awwww... me mandó un besooo... Cuando empezé a leer tu email dije "este nos mata con la crítica". Pero zafamos, jjjj. Pero no hay nerviosismo: hay histeriquismo. Por favor, en vez de sacar una revista parecían operadores de bolsa... Get a life! Por último, ahora decidí rebautizarme como Cloe, así que donde vean "Luna", reemplacen. El nombre de la Animebaka tardamos más de un año en aclararlo... Por qué íbamos a ser menos con la Omake...?

Hola como estan, yo aca ando en Chile visitando a la familia. Les cuento como consegui Omake, etaba en Retiro esperando el colectivo que me tenía que traer hasta acá, y aproveché para ir a una revistería que había por ahí, buscando material de lectura, en realidad estaba buscando una revista en especial, pero todavía no salió, entonces fue cuando ví en un rincón a la Omake, me fijé qué traía, muy interesante, cuánto estaba, oh qué barato, entonces la compré y la metí en la mochila. Cuando la saco veo que decía "número uno", y pensé: "oh qué bueno una revista con lo que me gusta, barata, y la voy a poder tener desde la primera" y encima salió justo para mi cumpleaños. Así que acá tienen a un lector asegurado. En cuanto a la revista, está muy buena, me gustó mucho, todavía no la terminé de leer, estoy dejando la notas de Animegaparade y Wolf's Rain para más tarde, en cuanto a las notas y secciones, está todo bueno y además ya prometieron que para el próximo número tenían nuevas sorpresas y más material así que voy a esperar ansioso. Bueno les deseo suerte, Elías Zapata.

¡¡¡Feliz Cumple, Elías!!! Súper atrasado pero no importa. Cuánta gente que encontró la Omake por casualidad... esto ya es alarmante. Vamos a cambiar de agencia de publicidad. En cuanto a las promesas... Espero que este número te haya alcanzado. Y sino, eso te pasa por creer todo lo que te dicen :P ...Ah, ya que estamos, ¡¡¡el próximo número se viene terrible!!! ;)

Me encantó la revista (aunque yo le agregaría unas páginas más, pero como sabemos todos como está la situación... está bien igual). Lo único que quiero saber cuando sale el próximo número (creo que leí Agosto por ahí... pero creo que no está la fecha de salida...). Me encantó el informe bastante completo de Wolf´s Rain (me hizo confirmar la compra de la serie, porque hace bastante que le tenía ganas...). También estoy de acuerdo con el informe de Arjuna de que o es una bosta o uno de tus favoritos. En mi caso es uno de mis favoritos... Les mando un beso a todos y espero que les vaya bien en las ventas ya que eso en este país es importante para seguir viviendo... Alejandra Martoccia. Ah! Otra cosa, qué pasa con la page... porque no la encuentro...

¡Gracias, Ale! La página... eeeto... Pasemos a otro tema. Frecuencia de la revista: una por mes. (¡Bien que te gusta Arjuna!).

Hola a todos, cómo les va? Mi nombre es Alejandro Mayer tengo 17 y soy de Colegiales. Bueno quería decirles que la revista me gustó una bocha, es económica (x lo menos para mí), tiene buen diseño, información, imágenes, los comentarios, los sitios recomendados, etc, la verdad que me quedé bastante conforme, y eso que es su primer año, su primer número, sigan así, que esto es "El principio de algo nuevo y no un final" les costó trabajo hacer esta revista, con la

cual (repito) estoy muy conforme, y que está bueno esto de hacer una revista de verdad como mencionaron, y no una virtual como venían haciendo, una experiencia nueva, cada ves se van a ir superando más y más y la revi va a quedar más mejor y más a su gusto y al nuestro (creo que me estoy yendo al carajo ^_^`, je), bueno sigan regalando pósters (jeje), y con su trabajo que van bastante bien, bue nos vemos, chao. Ah! y de paso dejo algunos dibujos tambien ^_^`. Alejandro Mayer.

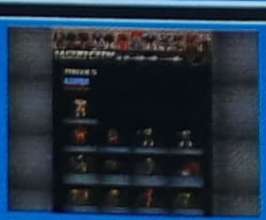
Ay, chicos, me van a hacer llorar... (Insertar sonido de llanto). ¡Ale, te re gastaste haciendo ese dibujo!

Antes que nada me presento: Soy Martín (.Shin_Kyo.), tengo 19 años, soy de Palomar, y en mi vida escribí a ninguna revista... Pero si les escribo a ustedes es por el simple hecho de que... ME ENCANTÓ LA REVISTA!!! y quiero felicitarlo por lo que hicieron! y por todo el esfuerzo que le pusieron, como dijeron: "En estas páginas vamos a mostrar una cara distinta del anime y de los que disfrutamos con este género", yo voy a estar de este lado apoyándolos siempre para que todo les salga más que bien!, porque al igual que yo seguramente hay muchísima gente que también tuvo la suerte de poder comprar el primer número de Omake y también van a estar como yo apoyándolos para que todo les salga bien... Antes de que me olvide, qué onda con la página??? porque abajo de cada página de la revista dice: "http://www.omake.com.ar", y lo primero que se me vino a la mente cuando ví eso fue: -O_o, TIENEN PÁGINA DE INTERNET!!!, QUÉ BIEN!!!- y cuando quise entrar lo único que encontré fue un extenso texto que decía: "omake.com.ar", jajajajajjaa XD. Ahora si me permiten voy a pasar a criticar un poco la revista, jejeje =P. Naaa!!, quiero decir qué fue lo que me gustó de Omake y que no: En principio vamos a empezar por el diseño: Déjenme decirles que está más que perfecto ya que tiene unos buenos colores y fuentes no muy locas y bastante normales, lo que nos deja tranquis a la hora de leer las cosas que ponen por ahí, je =P... El tamaño de la revista también es genial, digamos que: "Si está caminando por ahí leyendo OMAKE!!! y de repente se larga una lluvia de la re pu... madre!! (jajajjaa XD), podés doblar (un poquito!, no tanto! =P) la revista y guardarla en tu bolsillo! si señor! en el caso de la dama en su delicada y desordenada cartera!!! jajaja... se entiende a lo que voy? ta bueno que sea chiquita, y para la cantidad de páginas que tiene el precio es EXCELENTE también!!. :). Respecto a las notas, también fueron buenísimas! y muy completas, en especial la nota de Wolf´s Rain que para mí se lleva todos los premios! porque además de estar completísima! tiene unas imágenes bárbaras! y díganme un cosa gente?, en qué revista te ponen el diseño de personajes! eeh? eso fue lo más, muy bueno muy bueno, jeje =P... (si pueden poner los diseños de los personajes como hicieron con ésta, en las demás

BUCEANDO EN LA RED

http://deadybears.tripod.com/

¿Alguna vez dudaste que internet da para todo? Entonces podés darte una vuelta por el sitio Deady Bears y comprar el peluche de un osito muerto. Qué tierno... Hay varios modelos para coleccionar.



http://www.10fingers.com/3d/transform.htm

Para los fanáticos de Transformers, en este sitio se pueden bajar videitos de poco peso que muestran solamente las transformaciones. Hay que tener instalado el DivX.

notas de ahora en mas sería espectacular!!!). Otra de las cosas buenas también fueron las secciones, como por ejemplo (para mí las mejores), la sección de "Model Kits" y la de las Páginas, son muy buenas ya que no es normal que en alguna revista pongan cosas así, y ta bueno también. :), y sí chicas... no es necesario apretar en la parte justo en donde indica la flechita roja, jajajaja XD... Bueno, creo que eso es todo... Como se darán cuenta no es de esos mails en donde pongo cosas locas o cuento alguna anécdota, como para poder figurar en su correo de la segunda entrega, lo que más me importa es que ustedes (los que hacen esto) lean este mail, ya que va dedicado especialmente a ustedes. :) Me despido dejándoles un abrazo ENORME y un "FELICIDADES" a todos!!, mucha suerte!!!, les desea, uno de sus tantos lectores... Shin_Kyo! P.D: Si alguien me quiere escribir, para cualquier cosa, je =P (esto va por si llegan a poner mi mail, jajaja XD), lo pueden hacer a: kyo_nueva_era@hotmail.com Muchas Gracias!

¡¡¡Gracias a vos, Kyo!!! Me hacen morder las uñas cuando dicen: "Paso a criticar la revista". ¡Pero puro arrague! (Por suerte, jjjl). Hmm... Me parece que vamos a tener que subir una página... Cri cri... Algunas cosas: el tamaño de la revista es el obligado por estos pagos. Con la sección Model Kits recuperamos una tradición que había en las revistas argentinas de manganime de hablar seriamente de merchandising, a pesar de que son cosas caras y no muy fáciles de conseguir. Y los diseños de personajes: más que nada eso es una cuestión de espacio y de información. Que pongamos o no los diseños de personajes (o en realidad cualquier cosa), depende de cuánto espacio ocupe la nota, y de que no haya información más "importante". En este número, por ejemplo, hubo que recortar un montón de info de Naruto, porque no entraba todo. Menos podíamos poner diseños originales. Además yo no la estoy viendo, pero parece que los personajes son 10 millones. Saludetes, Kyo.

Hola, soy Leonardo de La Matanza - centro piquetero nacional con expansión a Sudamérica - y tengo 22 años. Les envío este correo electrónico para felicitarlos por la revista que está muy pero muy buena, sin lugar a dudas no tiene nada que envidiarle a otras revistas. Recibí la revista los primeros días de julio (¿por qué tiene fecha de agosto?) en el puesto de diarios donde trabajo y desde antes de terminar de leer la tapa me dije "la tengo que comprar". Las notas están excelentes, pero en algunas no se menciona si el animé del cual se ocupa la nota proviene de un manga o de dónde -caso Chikyuu Shoujo Arjuna, que a propósito es una de mis series favoritas -. Algo que me gustaría saber es qué periodicidad piensan darle a la revista, la página de internet supongo que está en construcción ¿no? y les cuento que conocí Animebaka a través de esta revista, a la que por supuesto ya me suscribí. Les deseo lo mejor y que tengan mucha suerte y espero que con el correr del tiempo podamos ver el crecimiento de la revista. Sin otro particular me despido. Leonardo La Porta. San Justo.

Gracias Leo. La revi dice agosto porque somos unos acelerados... Arjuna es una historia original para el anime. ¿Habrá que aclarar que "no proviene de un manga"? Igual vamos a prestar más atención a eso.

Chicos: me llamo Sebastián Campanello y soy de los Polvorines. Al igual que mucha gente, recibí por mail la noticia del lanzamiento de la revista Omake. Pues, bien ya la compré y me pareció excelente en cuanto a calidad de hojas y diseño y por supuesto la chispeante redacción de los informes. Estaría bueno que pusieran el nombre de los que hicieron las notas, así se sabe quién hizo qué. No estoy muy de acuerdo con que se usen nicks, está bien para el chat, pero para una revista... Pero basta de pálidas, sigan así que van por el buen camino. Espero que duren más que las extintas Otaku y Nuke... Desde ya tienen mi apoyo y seguramente el de mucha gente. Pedido: hacer sendos informes de Full Metal Panic y Full Metal Alchemist, así me ahorro el trabajo de buscar data en la web... Saludos, Sebastián Campanello, Los Polvorines, Bs.As., kunosenpai@hotmail.com Pd.: ¿Qué me gané?

Los de los nicks... Es que se hacen los tímidos (ya sé, son unos huevones). Igual vale aclarar la autoría de las notas. Por ahora las notas se están haciendo medio en equipo, hasta que nos acomodemos con los tiempos. Aunque la verdad podríamos aclarar quién escribió la redacción principal de cada cosa. Veremos veremos. Ah, por favor se ponen de pie y se lavan la boca si van a mencionar ciertas revistas. ;) El premio es sorpresa, y la fecha de entrega también. O acaso no leíste la letra chiquita.

Holas: Mi nombre es Omar, vivo en Lanús, tengo 18 años. Soy uno de tantos que son re fanáticos del manga y el anime, y un dibujante en progreso... creo! Hace poco comencé a laburar y gracias a eso me empecé a dar el gusto de mi vida: comprar hasta la última gota de todo lo que tenga que ver con info de este arte nipón. Me comencé a comprar los números de una actual competidora suya, pero andan sacando un número cada dieciocho años y mi apetito de anime se volvió realmente voraz. Di vuelta todo kiosco que encontraba para por lo menos calmarme leyendo números atrasados de la primer revista que cayera en mis manos sin importar la firma. Y ahí fue cuando la vi... LA OMAKE NUMERO UNO. Era un oasis en el desierto, y encima QUE NOTA DE TAPA!!! Wolf's Rain, me voló el marulo... Sres. de ahora en más tienen un ferviente admirador a sus órdenes... Bue no tanto... Los felicito por esta revista que promete mucho, a mi humilde entender... PD: les paso unos dibujos a ver qué les parecen... PD2: para otros otakus que buscan más otakus mi mail es omar85@argentina-.com PD3: avisen cuando publiquen la carta, please!

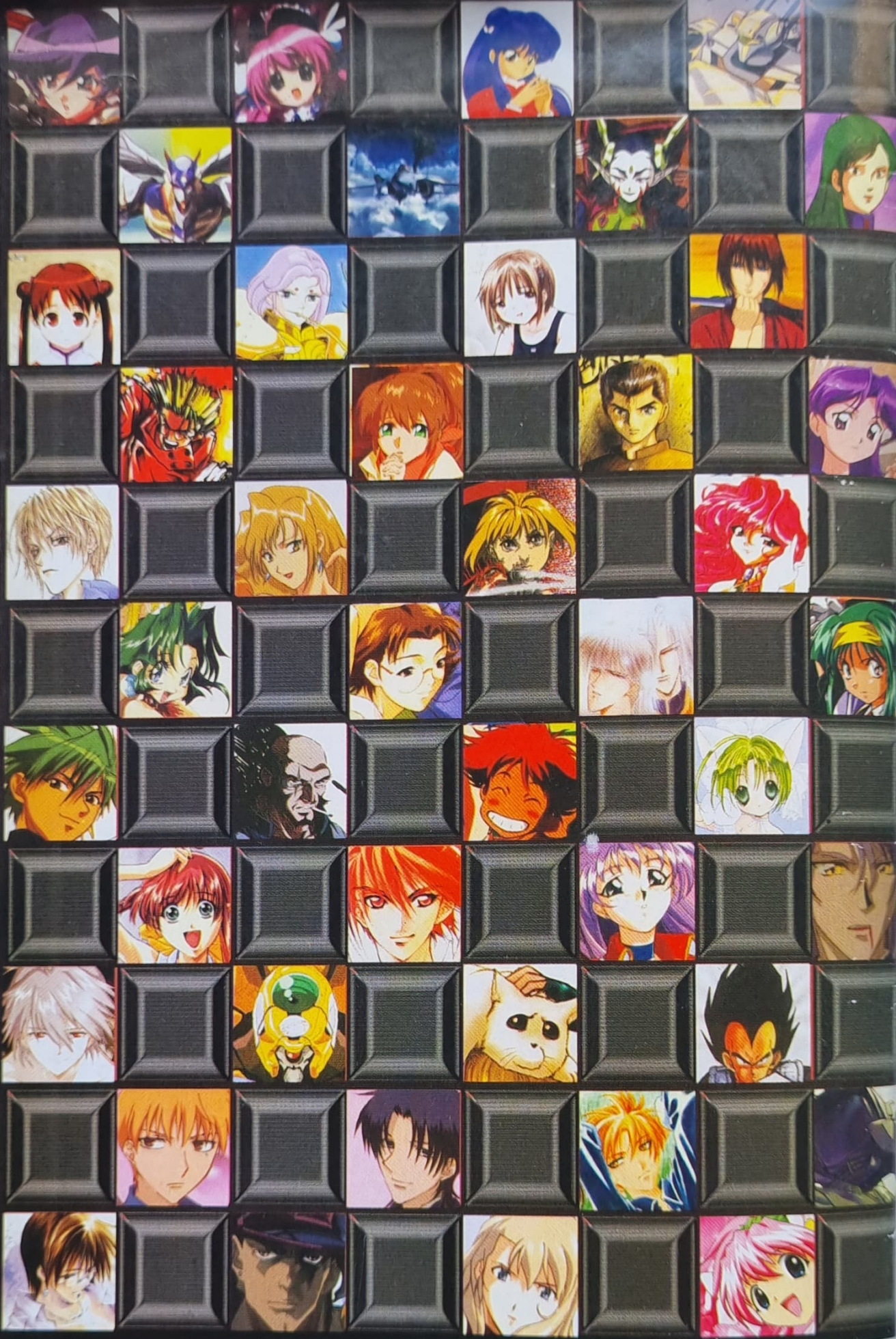
¡Hola, Omar! ¡Así que tenemos un admirador a nuestras órdenes! Mwehehehehe... Me alegro que te haya gustado la nota de tapa, y lo digo muy enserio. Ahh, ni loca te aviso de cuándo te publicamos. Así te comprás todos los números. ;) (Como si no los fueras a comprar...). Bueno, esto fue todo por ahora. Por lo que veo vamos a tener gravísimos problemas para elegir qué emails publicar, porque acá entran muchos menos que en la web... Tengo que ver cómo me organizo... Oh my god... Esto es insalubre. (*Cloe mira los clasificados...). ¡Saludos a todos, y gracias por escribir!

OTAKINGS

EN DEFENSA DE LOS CLASICOS

Nombres: Pablo Degrandi.
Alias: Pablito.
Grupo al que pertenece: Matías Capristo es Presidente y yo soy Capitán del grupo ArcAdiA, una agrupación de gente fan del anime en gral, con muchas ganas de divertirse y pasarla bien conociendo gente nueva, organizando salidas, etc.
¿Por qué el nombre?: Es en honor de Leiji Matsumoto, un mangaka clásico muy respetado en todo el mundo, creador de un universo único en obras como Galaxy Express, Queen Emeraldas o Capitán Harlock (este último vuela por el espacio en su nave llamada Arcadia). En este anime, los tripulantes son personas que aceptaron dejar sus tristes y oscuros pasados para hacerle frente al futuro, soñando con un mañana mejor.
¿Tu anime favorito?: Además de Matsumoto me gusta Dragon Ball, Saint Seiya, Ghibli y el anime clásico en general.
¿Algún mensaje para los fans del anime?: No se cierren en el anime moderno, hay muchas joyas clásicas que tienen una carga sentimental y humanística que se ha perdido mucho en las series de los últimos años.

http://groups.msn.com/ArcAdiATeam



¿Te falta conocer alguno? Entonces tenes que leer mas Omake

ISSN 1668-5032